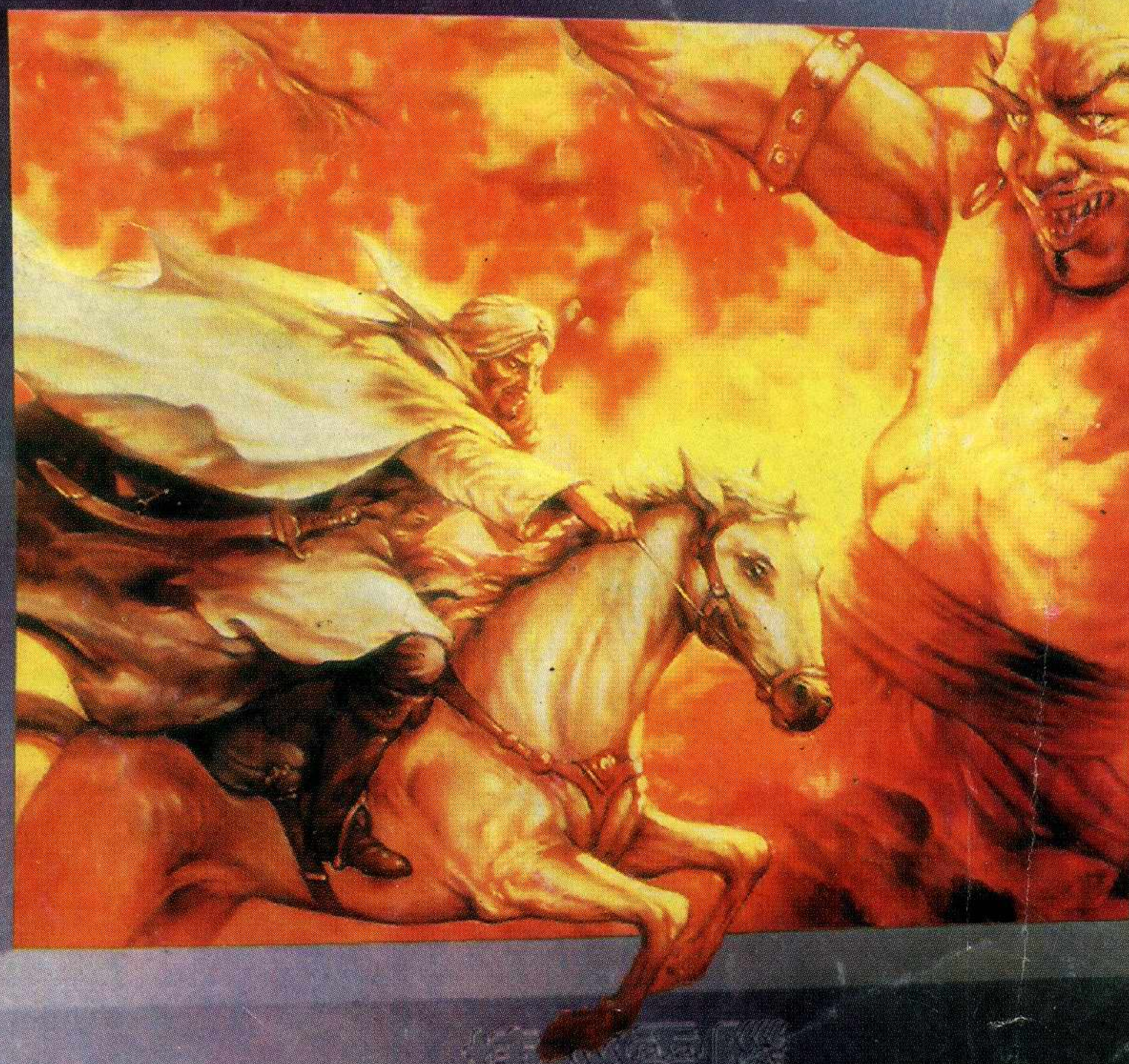


96.3

家用电脑与游戏机

电子游戏是通往电脑世界的捷径

兽乡的传说(PC)
魔法门外传(PC)
第十一小时(PC)
无悔的十字军战士(PC)
天地创造(SFC)
机器猫—友情传说(3DO)



近身击打、更富真实

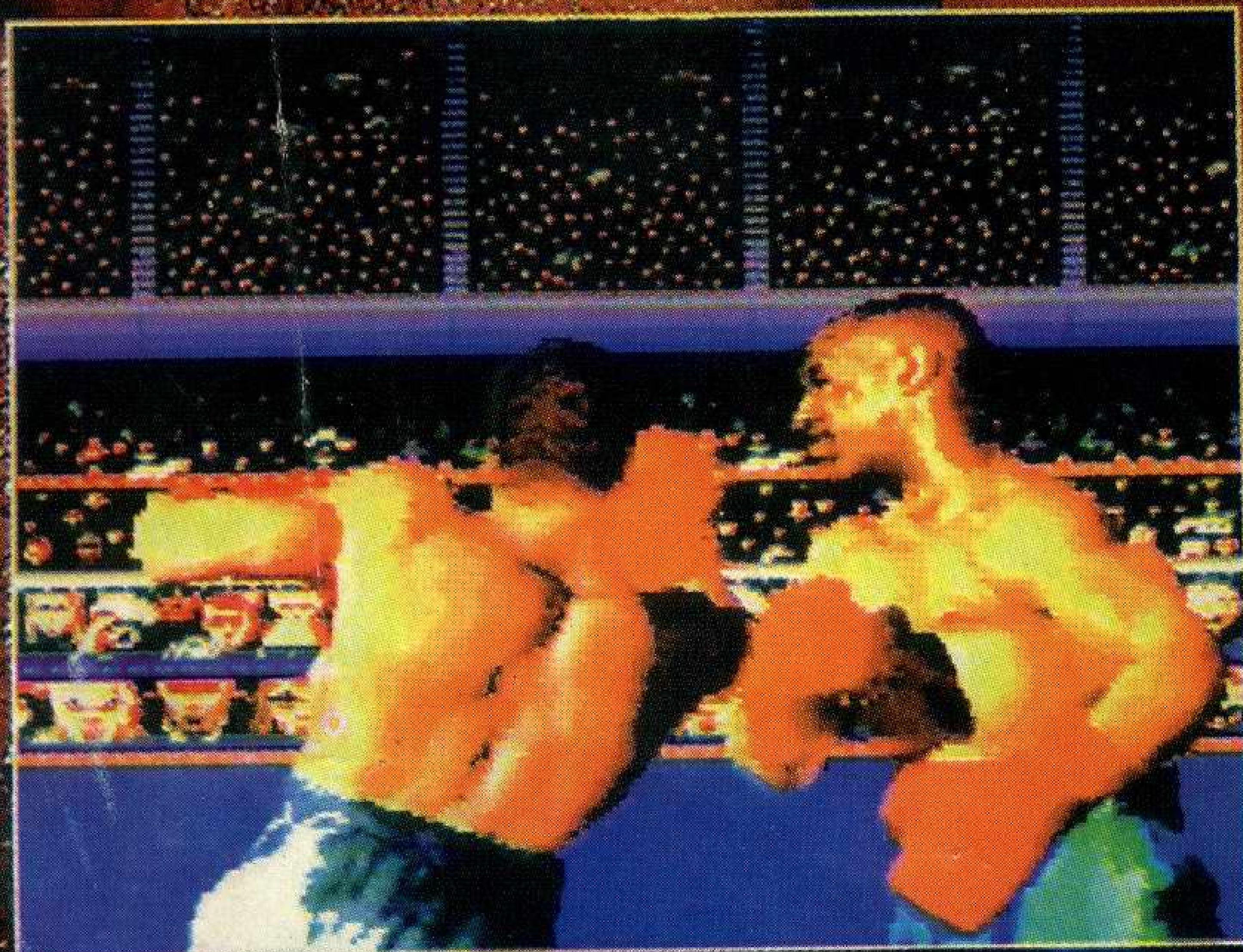
福曼拳击



20 名拳手
各有千秋。



不管是新手、老手，
选定 对手的搏击风格更好
体现你的技巧。









双人模式
更具挑战。

阿克拉姆的动作捕捉技术
可真实再现拳击过程。

"让你吃我一拳!"

Acclaim



SUPER NES GENESIS GAME BOY GAME GEAR

TV GAME 与 PC GAME

朋友，你肯定有过8位机。但今天你在玩什么，我不敢说。去年开始的机种大战，以及媒介反复进行的“性能比较”，使大家如坠云里雾中。今天新游戏层出不穷，但买哪种游戏机好，真是个大难题。

其实同一技术等级的不同机种各具特色，孰优孰劣不能信口雌黄。但电视游戏(TV GAME)与电脑游戏(PC GAME)不同的发展进程以及相关差异确实值得重视：

产业结构截然不同

游戏机在硬件技术上是封闭系统，其软件开发者必须获得硬件企业的授权或购买专用开发工具，封闭系统的发展必然是群雄割据：最初是8位机一枝独秀；16位机则需花开两朵，各表一枝；32位机百花齐放，另人眼花撩乱；原本有望的64位机的统一标准，在N64(任天堂)，PAM64(苹果、百代)，M2(松下)等系统开发的紧锣密鼓中化为泡影。只要 TV GAME 的制式不统一，用户选择时的忧虑就不可避免，被淘汰的厄运也不可逃脱。

全球流行的IBM系列个人电脑是开放系统，软件公司自由为其编写游戏软件，其发展可谓众星捧月。不仅欧美有一批明星企业为PC开发游戏，台湾也有智冠、大宇、第三波等一批新星，大陆的金盘、金山等后起之秀也加入其中。他们不仅研制PC 游戏，而且将优秀的电视游戏移植到电脑上来。丰富的软件支持，令PC玩友乐不思蜀。

产品功能相距甚远

电视游戏机是专用机，其功能和效果优于电脑的相关性能，尤以对战类游戏为甚，其色彩的艳丽、画面的流畅、操作的自如、动作的细腻均略胜PC一筹。

电脑是综合信息处理器，可根据需要配用软件，进行硬件扩展和升级。写文章、发传真、玩游戏、观看 VCD、阅览电子图书、管理信息、享受网络服务……，各种信息处理几乎无所不能。就游戏而言，修改游戏程序，联网游戏更是电脑游戏所独有的动人特色。

产品价格日趋接近

目前在游戏群体中，电脑用户少于游戏用户，其中的重要原因就是价格。

90年，8位机的价格约300元，286电脑的价格约10000元，两机价格相比为3:100；目前世嘉16位兼容机600元，土星3000元，486(标准配置)6600元，前者与电脑的价格比为9:100，后者为45:100。游戏机的价格正在迅速接近电脑，其原有的价格优势已经不复存在。

TV GAME的发展可谓日新月异，但随着人们消费观念的转变，PC GAME的市场已日渐兴旺。在玩友们众说纷云之中何去何从，还要看“聪明的你”慎重的选择。

本刊编辑部

TV GAME 与 PC GAME

朋友,你肯定有过8位机。但今天你在玩什么,我不敢说。去年开始的机种大战,以及媒介反复进行的“性能比较”,使大家如坠云里雾中。今天新游戏层出不穷,但买哪种游戏机好,真是个大难题。

其实同一技术等级的不同机种各具特色,孰优孰劣不能信口雌黄。但电视游戏(TV GAME)与电脑游戏(PC GAME)不同的发展进程以及相关差异确实值得重视:

产业结构截然不同

游戏机在硬件技术上是封闭系统,其软件开发者必须获得硬件企业的授权或购买专用开发工具,封闭系统的发展必然是群雄割据:最初是8位机一枝独秀;16位机则需花开两朵,各表一枝;32位机百花齐放,另人眼花撩乱;原本有望的64位机的统一标准,在N64(任天堂),PAM64(苹果、百代),M2(松下)等系统开发的紧锣密鼓中化为泡影。只要TV GAME的制式不统一,用户选择时的忧虑就不可避免,被淘汰的厄运也不可逃脱。

全球流行的IBM系列个人电脑是开放系统,软件公司自由为其编写游戏软件,其发展可谓众星捧月。不仅欧美有一批明星企业为PC开发游戏,台湾也有智冠、大宇、第三波等一批新星,大陆的金盘、金山等后起之秀也加入其中。他们不仅研制PC 游戏,而且将优秀的电视游戏移植到电脑上来。丰富的软件支持,令PC玩友乐不思蜀。

产品功能相距甚远

电视游戏机是专用机,其功能和效果优于电脑的相关性能,尤以对战类游戏为甚,其色彩的艳丽、画面的流畅、操作的自如、动作的细腻均略胜PC一筹。

电脑是综合信息处理器,可根据需要配用软件,进行硬件扩展和升级。写文章、发传真、玩游戏、观看VCD、阅览电子图书、管理信息、享受网络服务……,各种信息处理几乎无所不能。就游戏而言,修改游戏程序,联网游戏更是电脑游戏所独有的动人特色。

产品价格日趋接近

目前在游戏群体中,电脑用户少于游戏用户,其中的重要原因就是价格。

90年,8位机的价格约300元,286电脑的价格约10000元,两机价格相比为3:100;目前世嘉16位兼容机600元,土星3000元,486(标准配置)6600元,前者与电脑的价格比为9:100,后者为45:100。游戏机的价格正在迅速接近电脑,其原有的价格优势已经不复存在。

TV GAME的发展可谓日新月异,但随着人们消费观念的转变,PC GAME的市场已日渐兴旺。在玩友们众说纷云之中何去何从,还要看“聪明的你”慎重的选择。

本刊编辑部



家用电脑与游戏机

1996年第3期（总第19期）

目 录



主办及出版单位：科学普及出版社

主　编：赵震东　　常务副主编：孙百英

电　话：4049342　4064624-2，-5(邮编：100009)

地　址：北京旧鼓楼大街西绦胡同13号西门

发　行：北京报刊发行局　订阅：全国各地邮局

刊　号：ISSN 1005-6793 / CN 11-3450/TP　邮发代号：82-622

广告经营许可证：京西工商广字第0010号

印　刷：煤炭工业出版社印刷厂

出版时间：每月13日　　定　价：4.90元

电脑组版：宋志勇　单非　刘雪凌　王越鹏

痛告读者

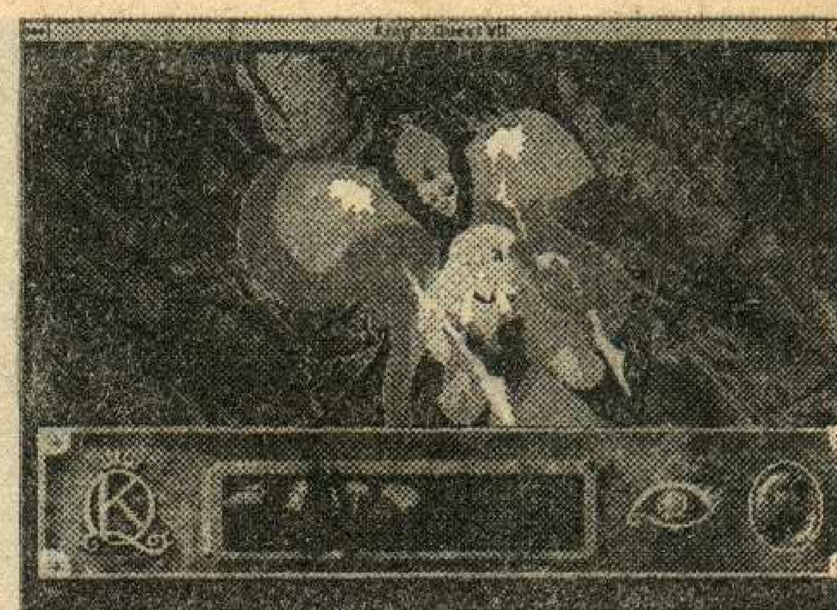
——本刊95合订本遇难

原定春节前发行的《家用电脑与游戏机》95合订本，不幸因电脑染毒，磁盘文件全部受损而"遇难失事"。在此我们向各地读者致歉！

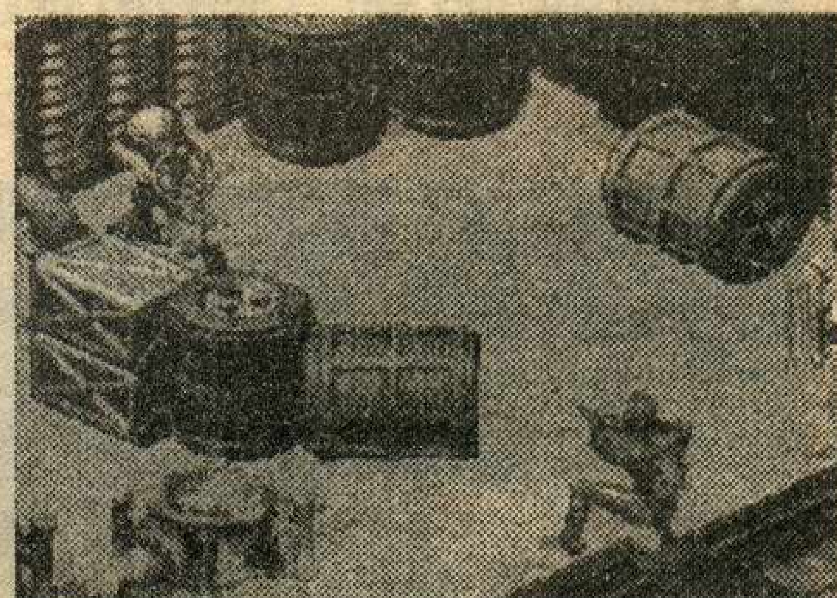
酿祸的直接原因是一极热心的玩友，私自操作专用电脑拷贝文件。事发后，受损文件虽经高手全力抢救，但终因医治无效，而"命丧毒手"。诸编无不痛心疾首，肇事玩友更感无颜于世……

目前全部电脑已设卡防毒，并严格操作制度，以使悲剧不再重演。有关善后工作正在进行中。

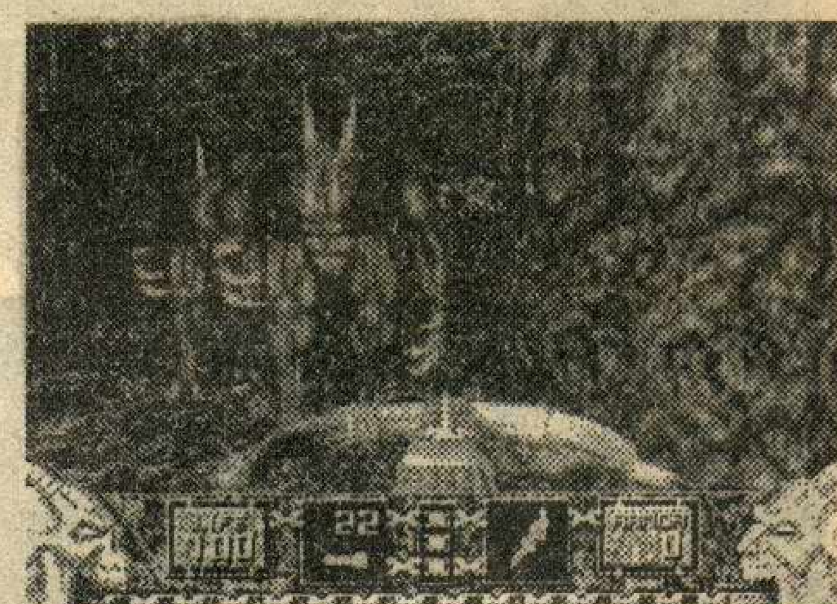
本刊编辑部











彩 版 目 录

'96北京家用电脑暨软件展示展销会参展记

本刊记者

元月27日，星期六，是北京中小学放寒假的第一天，部分大学也已放假。寒风挡不住爱好者的脚步，低温压不住年轻人的热情。上午9点整，“'96北京家用电脑暨软件展示展销会”开幕，聚集在中国国际展览中心3号馆门前急切的观众潮水般涌入展馆。高大展馆的冷清气氛顷刻散尽，人声、乐音鼎沸，各种电脑屏幕绚丽夺目。从世界著名的COMPAQ、AST多媒体电脑，到专为孩子们设计的“BT-686”小家伙，从专业教育软件公司，到电脑科普媒介，百多个展位呈献着面向家庭的最新电脑成果。

本刊的展台，既有最新游戏软件的演示，又有电脑和正版游戏的销售，并且设有读者交流区，展览开始后，一直是观众关注的热点区域。原计划兼顾参展、采访的本刊编辑们，被不断前来咨询的人群牢牢拴在展台旁，无法离开。



1.种类繁多的正版游戏软件吸引了众多的购买者



2.本刊展位前始终挤满了热心的观众



3.开放式的操作展示形式，打破了交流的障碍



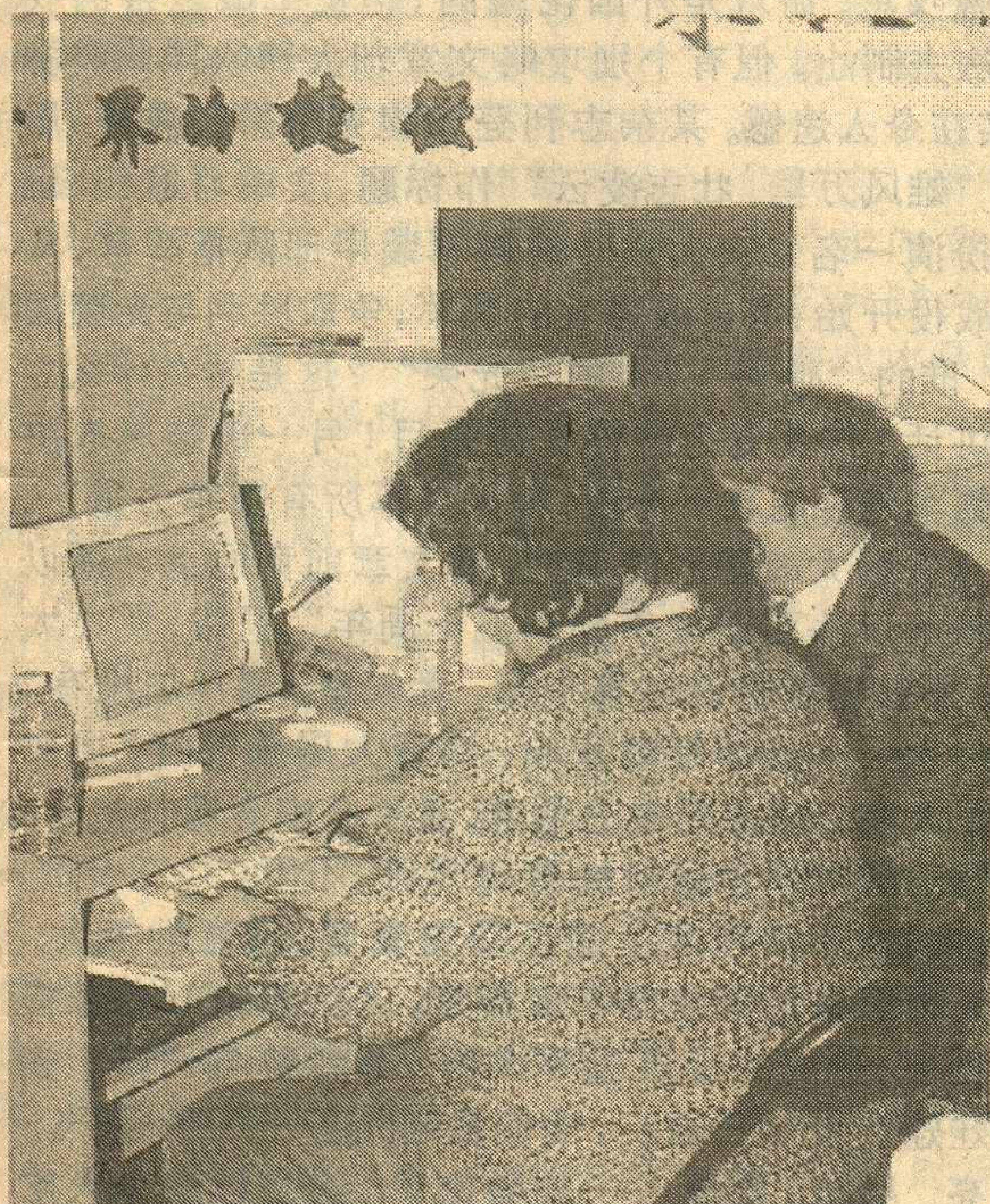
4.展示的美国EA公司的《FIFA足球》、《极品飞车》等游戏，使众多玩友大饱眼福，久久不愿离去



5.观众踊跃索取宣传材料



6.法国最大的PC游戏软件公司——UBI开始进行中国市场调研(法国朋友在翻阅本刊)



7.广播学院赵庆清老师与本刊美编宋志勇即兴用音乐软件演奏乐曲



8.特约读者服务部——捷径电脑公司的两个"杀手锏"

* "不出城","不进村"的特点,大大方便了电脑用户

* "视频播放软件"紧紧勾住观众的眼睛

电脑的普及,必须从满足家庭的娱乐、教育开始。去年的VCD热推动了电脑的普及,诱人的PC GAME引导了不少青少年走上电脑之路。与以往的类似活动不同,这次展会主要针对家用市场、针对终极用户。众多实用软件的推出标志着国产软件向着实用性、多层面、多视角、立体化发展。短短五天的展示会结束了,但留给我们的思考是多方面的。"家用电脑热"到底热在什么地方?是"写作"换笔?是"家政管理吗?"不。大众真正关心的是V-CD,是电脑游戏,是多媒体计算机带来的娱乐教育一体享受。

本次展会上的各种实用软件如:实时翻译、多媒体资料库、优秀汉字编码等,我们将在以后的杂志上陆续介绍

谈谈游戏节目的文化现象

■文/王以

电子游戏机，不仅仅是娱乐器具，也是一种文化载体。它通过声光并茂的图像和曲折的情节，向游戏者不断传递文化信息。随着电子游戏的普及，越来越明显地影响着一代人的思维定式和行为规范，特别是对青少年的影响，不可小觑。

警报！外星凶魔闯入地球，两位勇敢的战士，肩负消灭邪恶、保卫家园的重任，这是《魂斗罗》里的主要内容。在这里，我们接受的是勇于负责、保家卫国的思想。《勇者斗恶龙》中，主角除了与大魔头及其喽罗作殊死战斗外，还沿途为善良的人们排忧解难。一座村镇被咒语封住，他冒着生命危险深入地洞取来梦幻红宝石，与森林女王交换解药救助村民；国王的金冠被盗，他勇敢地前往强盗盘踞的塔上赶走强盗，物归原主；两位无辜的孩子被坏人掳为人质，他不畏困难穿越迷洞给予搭救……这里体现的是乐善好施、助人为乐的美德。《大航海时代》讲述了一位航海世家的后裔，为恢复家族名誉，艰苦创业，远航冒险，并努力完成各港口委托人和国王的任务，从而获得成功的故事。这里提倡的是敬业创业、不怕困难、艰苦奋斗的精神。纵观游戏节目，大多数宣扬的是正义战胜邪恶，有奋斗才有成功的健康思想。它以厚重的文化内涵而又不失风趣幽默的笔调对人们的思想进行潜移默化，给人们以启迪，起着一定的教育作用。

以《街霸Ⅱ》为代表的打斗节目，满足了人们心理上的另一类需求。在生物圈里，每一种动物均具有天生的战斗本领和绝招，这是为了捕食、求偶、防卫的本能和需要。人类也是动物世界里的一员，具有高智慧的生物，但潜意识里也存在着这类野性的冲动。人毕竟不是野生动物，懂得建立和维护文明社会的重要，因而建立了各民族不同特征的法律秩序和道德规范。人们可以通过事业的竞争、体育比赛、甚至游戏的胜负，使这类原始冲动得到渲泄，并体会到成功的喜悦，满足好胜的心理。你看那位娇小美丽的春丽小姐，竟然身怀绝招，打遍天下无敌手！获得胜利后的喜悦心情，仿佛中国足球队捧回了世界杯！

遗憾的是，我们目前接触的游戏节目，几乎全来自境外。精华与糟粕同在，优秀与腐朽共存。不少错误倾向甚至色情内容充斥其中。哪怕是地地道道的中国题材，也带有一股浓浓的“洋味”。对这类节目，却也不可忽视其存在和带来的负面作用。

二次世界大战已结束半个世纪了，但战争对文明社会的恣意摧残，法西斯强盗的残暴和血腥统治，仍深深地印在人们脑海之中。以二战为题材的游戏节目正逢其时，大量推出，如《大战略》等仿真模拟战争游戏，深受游戏迷的青睐。不可思议的是，不少游戏竟采用法西斯军队作主角，如《欧陆战线》、《提督的决断》、《坦克将军》等等。游戏者充当德国将军、日本军阀，去完成当年希特勒、东条英机之流未能完成的事业，使一场世纪悲剧在轻轻松松的游戏中延续着，令人扼腕叹息。游戏是外国佬编的，饱受二战之苦的我们无法去制止。但有个别攻略文章却大肆吹捧此类游戏，实在令人遗憾。某杂志刊登《坦克将军》攻略，居然用“雄风万里、壮志凌云”作标题，文中写道：“玩家将扮演一名二次大战时的德军装甲部队指挥官，从波兰战役开始，为击败强大的盟军，争取胜利与光荣而战。”谁的“胜利”？谁的“光荣”？这是站在什么立场上讲话？作者竟为纳粹党徒张目！另一部结尾取决于“德军是否能攻下伦敦，消灭英军所有空军力量”，名叫《尖端大战略》的游戏，其文章前竟冠上“谨以此文献给反法西斯战争胜利五十周年”题跋，实在太滑稽。不知作者听说过集中营、毒气室、焚尸炉没有？听说过七三一人体细菌实验、南京大屠杀没有？面对几千万人在二战中死去的冤魂，是否心中有愧!?

以三国时期为题材的游戏节目，不下二、三十种，绝大多数在不同程度上违反历史真实，随意性极大。有些人物形象也歪曲得不成模样。不少玩友对此曾提出过批评，造成的后果也不太妙。笔者曾与一群十多岁的娃娃们侃《三国》，他们提起刘备、关羽、张飞、诸葛亮、吕布、曹操……如数家珍，熟悉程度令人吃惊，疑为全通读过《三国演义》，细细盘查，乖乖不得了，全是从游戏中获得的知识！我们祖先的历史，竟要由外国人通过不负责任的电子游戏教给我们的后代，而且大大地走了样。每一位有良心的中国人，不能不感到痛心疾首，并改变现状。

三十年代，文坛巨匠鲁迅就对外来文化侵袭提出过《拿来主义》的主张；对国外优秀的、先进的东西，应吸收为我所用，那些腐朽的、落后的糟粕则应批判，提高民族免疫力。这些先见之明的主张，在开放的今天，仍具有现实意义。

到了该重视和研究电子游戏文化的时候了，这是一场严重的挑战，一场关系到子孙后代的大事。游戏文化阵地，我们应积极占领，不能由外国人垄断。

电子游戏的艺术化

■文/徐廉

艺术只能为他人和通过他人而存在——萨特

现代艺术强调欣赏者的参与，而其参与程度正体现了作品艺术性的高低。电子游戏的参与程度是小说和那些选择性电影所无法比拟的，只要玩过游戏的人都不难理解。从这个意义上说，电子游戏不仅是新兴的艺术形式，更是艺术的一种革命。

现在游戏艺术理论还远不成熟，甚至连自己的术语都没有。将它同其他艺术比较来发现自己的特点是必要的（本文是将其与小说进行比较）。当然，将游戏与以叙事为主的小说进行比较也存在不足。

未来的游戏将是“故事游戏”。即游戏者爆机的同时完成一个故事。但游戏艺术是否属于叙事艺术的范畴也待商榷，因为游戏中的事不是“叙述”出来，而是玩者自己作出来，制作者只是设定故事发展所依从的规律。

小说作为叙事学研究的重要分支其叙事模式的艺术化是以叙事角度、叙事中心、叙事时间为标志的。我们也同样看到它们在游戏艺术中的地位。游戏艺术化是叙事角度、叙事中心、叙事节奏、时间的全面艺术化。

次世代机推出后，大量制作主视角游戏若仅理解为为了展现机能，那目光过于短浅了，这实际上是游戏视角从全知视角（欣赏者知道的多于主角知道的），到第一人称视角（欣赏者知道的等于主角知道的）的转变。全知视角现在在小说中已很少有作家敢广泛使用了，它极大地剥夺了读者的思考空间。早先的那些非主视角游戏全部是全知视角，太不真实了。

游戏中的主视角与小说中的第一人称视角也有差别。前者具主动性，后者是被动的。在游戏中，我们可以控制自己的眼睛和行为。这才是真正意义上对欣赏者视点的解放。在其它艺术中，视角有时确可跨跃时空，但不能摆脱被动性。

尽管艺术理论总是跟在艺术创造身后，那些伟大的作品常常有多种视角的串换，但不可否认更为真实的视角才是更为艺术化的表现方式。

我认为，游戏艺术化最困难也最有意义的工作，是实现游戏的中心从故事情节到性格和背景的转变。情节是由性格、背景决定其走向的。只有性格和背景最有艺术魅力。第一部以之为中心的游戏才是游戏中第一部真正意义上的艺术品。

以前游戏作得再好，也还是以故事为中心的。画面作的再漂亮，人物再仿真，那也是绘画、雕塑等其它艺术的功劳，不是游戏自己的艺术魅力。游戏的艺术既不会叫作计算机绘画学而隶属于绘画，也不会因运用电影讲故事的方法而成为电影艺术的分支，更不是简单地模拟一下开车、开飞机、打斗，体验一下紧张感。

在小说中叙事节奏、时间受作者严格控制，为了得到效果，时急时缓，时而插叙时而倒叙。游戏也应如此，但似乎很多制作者都不懂节奏、时间应为主题服务。比如《异形战士》几乎是由25个BOSS组成没什么打喽罗，节奏太快。《狮王》、《超级玛利》等不合时宜地出现一个技术要求过高的跳跃，节奏不恰当地减缓。想想，人们把最大的注意力放在锻炼跳沟上有什么劲。还有就是画蛇添足地出现奖励关、隐藏的小游戏等。在以娱乐为主的游戏中节奏的快慢应与玩者的兴趣成反比。

我也明白，如果依目前的科技水平连制作一个以性格或背景为中心的开放性的故事的能力都没有，那叙事角度、时间、节奏的艺术化就没意义了。

我以为现在还是有这个能力的。比如大家熟悉的策略游戏《三国》，若把各个国家变为各个人物，把每个国家数值化的政治、军事变成每个人的各种品质，而将国家与国家之间简单的同盟、敌对变成繁杂但仍简化后的人际关系，将战争变成可由性格背景决定走向的事件，那么开放性的性格（或背景）故事就作成了。大概目前的电脑和游戏机能胜任吧。

随着次世代的到来，相信已能够以漫画了的、寓言化了的方式表现较深刻的思想。这种寓言化的形式也将给欣赏者以更多的思考空间。游戏向现实派发展是游戏艺术向表现手段的广度及其艺术性的深度发展的必然要求。毕竟通过美丽的漫画世界影射现实终归隔了一层。

SLG确将成为未来一个时期游戏的王者。其本质原因是SLG比ACT、RPG更为全面地体现了生活真实。生活的真实不仅指一人一物在屏幕上如何地仿真，不仅指VR的视角，还包括生活规律的真实。后者才是深层次上的真实。比起ACT、RPG能够模拟人物有限的行为，SLG所模拟的种种事件的发展规律要复杂得多。必须说明，艺术绝不是单纯模拟生活，但也不能脱离生活。真实感是玩者与游戏制作者交流的基础，只有真实才会使玩者感到在与制作者交流是有意义的事。艺术是一种交流，追求真实是为了建立交流的基础，是游戏艺术发展的必经之路。

综上所述，电子游戏目前还处于艺术发展的幼稚期，其艺术价值还主要体现在对其它艺术的借鉴与综合上。电子游戏既然是门新艺术，就不要只考虑金钱，去努力创作一部崭新的艺术品吧！那时游戏必会得到全社会的认可和关注。游戏艺术的春天也将随之而来。

电子游戏发展之我见

■文/黄长明

一、电子游戏艺术化

早期8位游戏机色彩及音乐过于单调，画面处理速度也稍慢，虽深受电玩迷欢迎，但作为一种艺术形式却难以为社会认同，但作为一门新兴艺术形式，电子游戏却随着时代的呼唤应运而生，在艺术之林崭露头角。

88年至90年间，世嘉、任天堂相继推出16位机，继而大量优秀软件不断涌现，如“最终梦幻”、“梦幻之星”、“街头霸王”等系列，那漂亮的画面、动人的音效莫不使人心旷神怡、欲罢不能。94年8月在日本上市的3DO作为一种创时代的产品将电子游戏推向一个新的高峰，继之而来的SS、PS等机种把整个游戏界烘托成一片辉煌。此时的游戏机不仅将原有的游戏功能大为提升，另一方面更直接具备播放电影、卡拉OK等功能(结合专用软硬件)，更有甚者能播放互动式电影，游戏者可控制电影情节的发展，掌握主人公的命运，从而使人们认识到这种具有高度参与性，融美术、音乐及最新科学技术于一炉的综合艺术形式必将逐渐成为本世纪末的主流。

二、电子游戏多媒体化

随着电脑技术的不断进步，多媒体这一春风给电子游戏带来无限生机，伴着这股春风，3DO、SS、PS、PIPIN等32-64位次世代机种也应运而生。这些机种除能玩游戏之外还能听CD、看电影(PS除外)，还可接驳VGA彩显、键盘、鼠标、抓图机、打印机、网络通讯界面等等，从而又具备电脑多媒体的功能。

目前在世界市场上最畅销的机种是具备多媒体功能的SS(土星)。3DO以其价廉在我国的次世代机种中拥有最大的销量。由此可见电子游戏多媒体化这一趋势是一股不可抗拒的历史潮流，正阔步进入我们的生活。

三、电子游戏家电化

目前流行的3DO、SS及刚推出的64位PIPPIN均具备VCD的功能，可以取代市面上流行的小影碟机。

随着3DO、SS的大幅度降价，扣除随机附带软件，两机种实际的价格均不到3000元，而专用解压卡市价1700元左右，一般家庭用不到5000元的价格即可买到既可玩游戏又可听CD、看电影、唱卡拉OK的次世代机，简直是物超所值，而原装日本VCD机目前市价均在5000元左右。因此，凡是想买音响及影碟机的朋友也许可以优先考虑上述机种。

通过上述分析对我国电子游戏组织生产者提供一点个人看法和建议：

一、以电脑为主，大力提高游戏软件的质量

95年WINDOWS95出台，其游戏功能大大加强。鉴于家用电脑大多被用来玩游戏的事实，且购买家用电脑的家庭日益增多，走电子游戏电脑化必将是一条康庄大道。如果有远见的软件公司能乘此契机，以我国的深厚文化背景，大力开发出符合我国国情的优质软件，夺回被日、美等公司占领的市场应不成问题。

二、家电式电子游戏机

以我国国情，开发纯电子游戏机恐怕难以为社会所接受，因此开发多功能机种是必然方向，学习机的成功即是一例。但应用软件的不足是学习机的致命弱点，而具备多媒体功能的次世代家电型游戏机拥有取之不尽的软件资源，具有无穷的生命力。

笔者认为，吸取现有次世代机的长处，开发出我国自己的次世代家电型游戏机，必将在相当一段时间内主宰我国的音像娱乐市场。

此外，从世界游戏业的角度对软硬件的发展作一下展望：未来的软件趋向必然是VR世界(虚拟现实)，而64位游戏机绝对是96年的主流机型，但绝不是目前的PIPPIN、3DOM2亦或是UN64。笔者认为，未来的64位机种将是以DVD为载体、图像采用MPEG-2解码、声音采用杜比AC-3解码的划时代机种。

95年，索尼、东芝两大阵营就DVD达成统一格式，96年就将有大批DVD机种上市，该机种将以其大容量、高清晰度、高音质逐步淘汰现有的录像机、LD、VCD、CD、CD-ROM、磁盘等家用电器及电脑设备。更令人感到兴奋的是家用DVD与电脑采用统一格式，软件可相互通用。

因此，具有上述功能的电子游戏机不可估量的社会和经济效益将难以想象。有迹象表明，索尼和世嘉两大公司正着手开发上述机种。因为上述两家公司均尚没有推出64位机种而又具备上述技术和生产能力，目前它们的32位PS、SS是次世代机种中最为畅销的产品，面对着PIPIN、3DOM2、UN64的挑战，推出以DVD为载体的新64位机种来个后手反击，从而成为电子游戏业的新霸主。

海外传真

超任将移植《勇者斗恶龙III》

最近ENIX宣布,FC版的《勇者斗恶龙III》将被移植到SFC版本上。众所周知,FC版的《勇者斗恶龙III》在88年发售,曾引起一阵热潮,而事隔8年后的今天,SFC又将移植这款RPG大作,无疑这是年底《勇者斗恶龙III》推出后的又一热点。

ENIX设计SFC的《勇者斗恶龙III》将发售100万部以上。时值"任天堂64"即将发售,任天堂这一举动使广大SFC迷欣喜若狂,超任没有被抛弃。

日本成立CG映像会社

最近日本成立了专门为软件公司设计制作CG映像的株式会社。该会社名为"POL YGONE MAGIC",其特点是与软件商签定合同,专门为游戏人物动作及背景制作CG映像。合同采取ROYALTY的方式,即根据软件销售情况来收取费用。无疑,这对软件公司具有很大的魅力,CG映像制作的费用是相当大的,而最初只需交纳很少的费用对于软件商来说再方便不过了。在POLYGONE游戏盛行的今天,该公司成立意义重大。

《梦幻模拟战III》制作发布会召开

今年1月18日,日本召开了土星专用软件《梦幻模拟战III》的制作发布会,曾是MD SLG王牌并在SFC上大红大紫的《梦幻模拟战》系列,其第三集将于今年夏天发售。据悉,该游戏不仅请了著名漫画家うるし原做角色设计,还有笠原弘子等著名配音演员为人物配音,游戏阵容十分强大。《梦幻模拟战III》的制作商麦塞亚(メサイヤ)的藤田社长对它信心十足:"这部游戏是麦塞亚贯注了极大的热情并充满自信心的作品。它将给玩家带来最大的利益。"

光荣公司新作发布会

1月12日,光荣(KOEI)公司的土星专用软件《七秘馆》的制作记者招待会召开。该游戏是一部解谜冒险游戏,玩者将凭自已的勇气和智慧解开藏在七个秘馆中的种种迷团而完成游戏。招待会最引人注目的是《七秘馆》小说原作的作家志茂田景树及曾为电视卡通《宇宙战舰YAMATO》作曲的作曲家宫川泰。志茂田曾得过日本直木作家奖,是个经常出现在电视屏幕上的怪才。他在接受记者采访时说:"关于游戏的情节,光是`迷'的部分就用了1000页稿纸,但一点也不辛苦,比起写小说,考虑游戏故事更有意思!"这部游戏将在4月5日以7800日元发售。

KONAMI参战J联盟

日本著名软件公司KONAMI(柯纳米)最近作为ヴェルディ川崎队的广告赞助者,正式加入J联盟。至此作为J联盟足球队的广告赞助的软件厂商已有六家。它们分别是支持ジェフユナイテッド市原队的世嘉公司,京都パープルサンガ队的任天堂公司,セレソ大阪队的卡普空公司,横滨フリェーゲルス队的BANDAI公司以及ガンバ 大阪队的松下电器公司。作为赞助者,其公司标志将会出现在球队服装上,在日本大受欢迎的J联盟足球赛,如今成了游戏软件公司的宣传战场。

土星,你要去哪里?

世嘉公司最近新设立了一个名为MULTIMEDIA(多用途)营业部的部门,专门针对土星在游戏用途以外的种种应用进行开发研究。

土星的游戏用途以外的应用,及前不久土星和日产汽车公司的INTERNET接续计划,住宅公司的住宅介绍CD-ROM软件制作等。许多公司正是注意到土星优越的机能,可以在多种途径开发利用,从而加入土星阵营,正是针对各方面需要,世嘉方面成立了MULTIMEDIA营业部。

具体步骤是,不仅使土星成为各企业的广告商品介绍机器,而且着重开发土星在教育领域和计算机联网通信销售领域的机能。拥有高性能的土星,已受到了日本企业广泛青睐,其前途不可限量。

任天堂64专用磁碟系统96年底发售

1995年11月24日,在日本千叶县幕张召开的软件展示会上,任天堂宣布:任天堂64(UN64)对应的专用磁碟系统"DISK DRIVE"(以下简称64DD)将于1996年底推出。

将要发售的64DD,是一种磁碟式外部记忆装置,容量约为64MB,其中有20MB可以用来改写数据。64MB是个什么概念呢?大约有16个《勇者斗恶龙VI》(32Mb)的游戏与之相当。另外,除了容量大外,读取速度快是64DD的又一个显著特征。它的读取速度约为倍速光驱(CD-ROM)的3倍。目前,64DD价格未定。

性能比较

项目	64DD	2×CD-ROM
容量	64MB	540MB
数据读取速度	1Mbyte/秒	30万byte/秒

容量:32M

类型:A·RPG

出品:ENIX

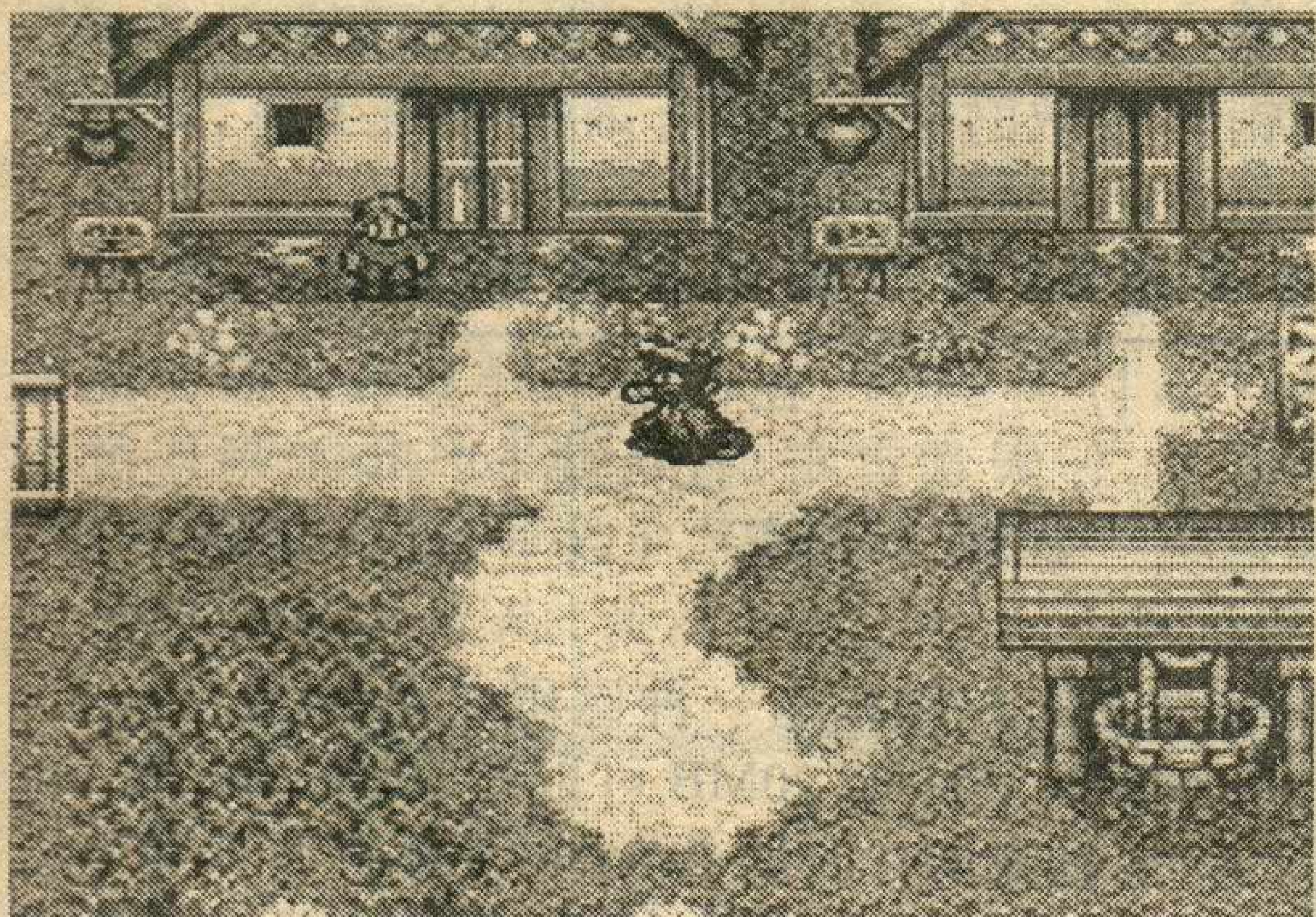
面市:95年底



■文/王奇

第一章 序幕——出发

主人公アーク(阿空)几天来一直做着同样的梦，早起迷迷糊糊地被叫到长老屋中，按照指示来到机织小屋，见到好友少女エル(叶娜)，交谈后，再回到长老处。长老不见了，屋外三个男子让阿空砸开了一道长久锁死的门又嘻笑着跑了。阿空人小胆大，破门而进，来到幽暗的地下，在黑暗之中，感到有一种强大的力存在，出现了一个精灵ヨミ(友米)，送给他一个道具箱子，并告之使用方法。叶娜赶来，却意外地变成冰人，连忙出屋，全镇的人都成了冰人，只有长老无恙，讨取了破解方法。



来到镇左边的试练塔(1号)告诉塔之番人来意，进塔一场血战。镇里的织女和叶娜依次复活。在2号塔里，阿空在没有通路时，必须推动石像找到秘道。在3、4号塔，阿空经受了勇气和果断的考验，顺利过关。但在5号塔前，却数次被弹了出来。

阿空回到镇后将捡到的织物交给叶娜，半夜再来时，发现叶娜在连夜赶织阿空的防身衣，白天阿空得到了“エルのマント”回到5号塔打败了塔中的巨蝎，使镇上人全部复活，出乎意料的是也开启了沉睡多年的封印，欧亚、非洲、南北美洲、南极洲几块大陆相继浮出地表。从长老那里得知阿空肩负着改造世界的重任，于是与叶娜泪别，毅然踏上了征程。

第二章 世界复兴

大地之穴，阿空听完长老关于世界形成的介绍，来到地上。在海湾エバーグリーン，阿空见到一棵千年巨木——“ラーの大树”，钻入巨树深处，解了树中的毒气，打败了寄生的怪物，阿空还练会了游泳。大地上红色的土壤消失了，植物复苏了，呈现一片绿意昂然、百花盛开的景象。阿空从大树那得到了“草のメダル”(可恢复体力)。

北行，途经ギアナ高地、サンクチュアリ。鲜花求助，救救那些可怜的鸟吧！来到北面山崖，得到了两件宝物：“岩石のやり”可劈开挡路的巨石；“するどいツメ”可徒手攀登坚硬的岩石。凭助宝物，在山顶阿空击败了绿色怪鸟，鸟类得救了！于是世界又有了鸟类，到处鸟语花香。鸟王为了报恩允许阿空随意乘坐鸟类来往各地(免费服务)。有了树，有花有飞禽，那么下面该是走兽了。

来到动物乐园(ズゥ)，在此处阿空必须开启三个祭祀雨神的魔力，地形十分复杂，玩者如果不查看地图的话，很容易被绕糊涂。在深处有一斜木坡，巧妙让青蛙喷出的气浪吹上斜坡冲破木板墙，才可通关。最后ズゥ降下大量雨水，久旱的河沟绿水盈盈。阿空在祭坛勇斗带刀骷髅和飞龙骷髅。胜利了，万兽回归大地，生机勃勃。见到了动物之王狮子，交谈中得知，动物王国年轻的王子正在んじんの谷受训，狮子族的传统，年幼的小狮子必须自己从谷底上来，经历种种磨难，才能成为真正的狮子王。

帮人帮到底，阿空来到んじんの谷，正赶上王子被两头怪鸟袭击。赶走怪鸟后，阿空提心吊胆地护送王子离开深谷，一路上多次打败捣乱的怪鸟，而小狮子王却兴奋地告诉阿空每天都这样训练多好啊！阿空担心的事发生了，一个どろ人形挡住了去路，阿空和小王子合作用石头砸伤了人形，人形假装投降，却将阿空骗下陷井。陷井里，阿空焦急地倾听着愤怒的小王子搏斗的声音。突然声音停了，王子赢了，并得到宝物星のかけら(这宝物在游戏结局时有大用！)回到动物王国，接受狮子王的谢礼。

东行，在インダス川河马自愿搭起浮桥，阿空渡过河川，来到黄河流域的冰山。在山腰见到一个冰雪野人在温泉中疗伤，阿空找到雪

见草之叶投入温泉，治愈了冰雪野人。野人帮阿空过了断桥（是扔过去的），路上遇到雪崩掉进寒冰洞穴，得到羚羊帮助，爬上满是冰花的雪山，再回到断桥。河水冻成了冰，顺河岸向右行，攀上雪峰，阿空得到了世界技术之花。世界的经济及科学技术日益猛进。

第三章 天才复活

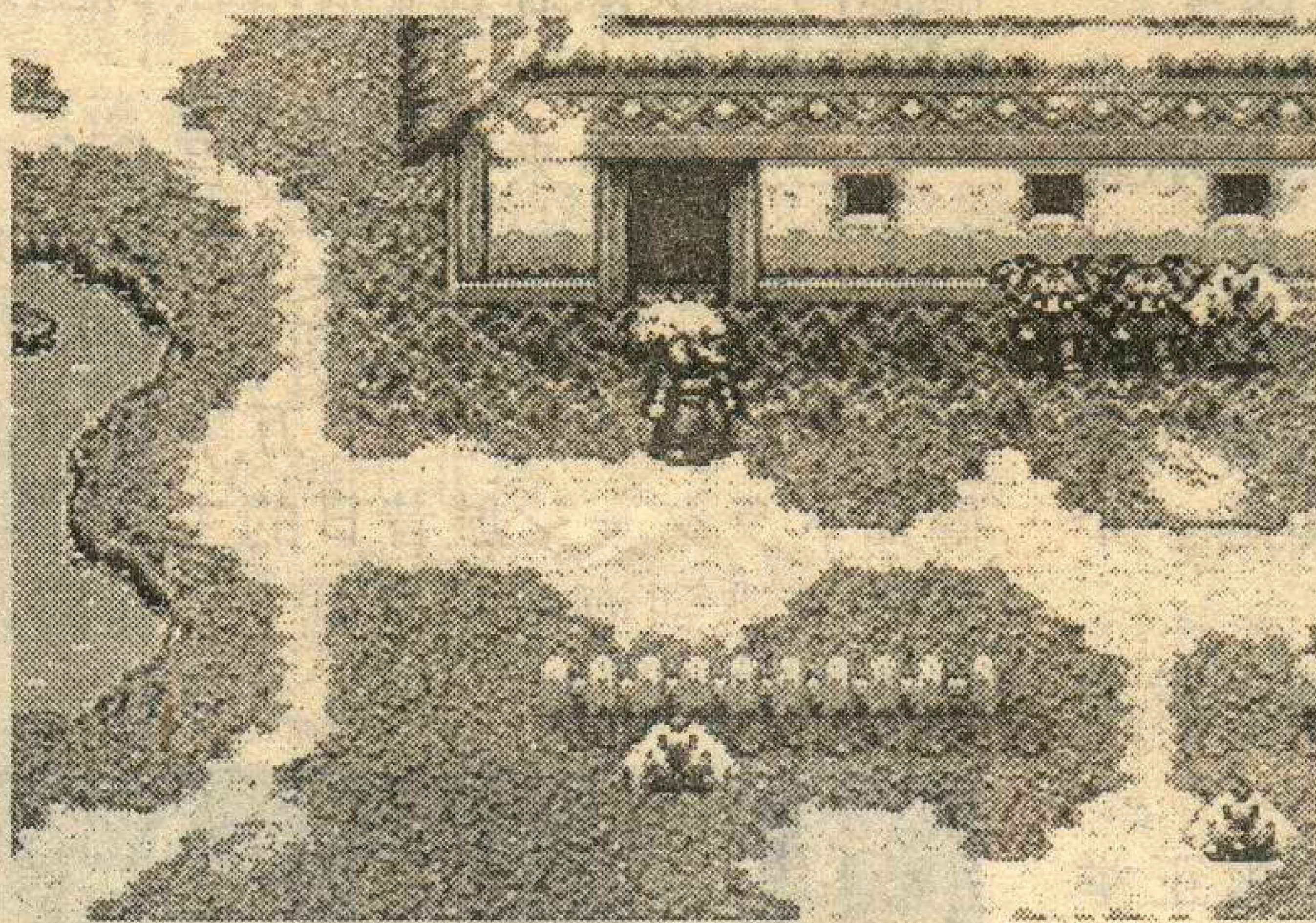
长期疲劳使阿空晕倒了，醒来时已被人救起，来到ラサの村。拜访了活佛クマリ，并得到骨之メダル（可瞬间脱离所处迷宫），一个叫ナイホウ的老人叫我去找他的孙女メイリン。向东来到ロウラン镇，见到了メイリン，态度很恶劣。没办法，回到旅馆住下，夜里传来了巨响。出来一看原来这里是吃人妖怪的废都，急忙赶到メイリン家，在地板上拿到红头巾，现在的线索只有メイリン养的一只狗了，必须找到它。

在中央广场北面道具屋足迹地前，向左到西侧居住区发现两个不与阿空战斗的小鬼，跟随他们进入了秘室。这期间必须装备まよけのフダ可不受幽灵袭击，来到北侧居住区。在墓地找到那只狗，给它嗅红头巾，找到了メイリン。ナイホウ赶来，告诉去找游牧民之村。

游牧民之村的人们一听阿空提到ナイホウ就热情地告诉了他穿越沙漠的正确路径。先西行见到三块巨石，再南行到石头群，以石头群为一个座标朝西北方向行走见到大骷髅头就到了出口。

阿空在ルフールの村买到もれいな花来到旅店。老板一见有客人，十分殷勤，又是酒又是舞蹈，完了开口要一百万。想宰客？阿空正为难之时，王国公主的护卫女剑客フィーダ（菲塔）赶来解围，并约阿空明日去王城。

第二天来到王城见到国王和公主，阿空发现公主竟跟故乡女友长得一模一样，名字也叫叶娜。莫明奇妙的阿空应国王请求给叶娜公主治病，百思不得其解。在王城里四处遛达，在地下牢房里看见了被捕的侠盗白风。回到图书馆翻阅了有关书籍，阿空知道了国王的秘密。叶娜公主的双亲已遭不幸。在国王的卧室前有卫兵把守，阿空心生一



计。受城里药商指点，北行绕过王城，在マッェエの森林找到药材きのこ，回去请药商做成ねれリ药，投到王城食堂的饭锅里。

夜里来到王城，所有的人都沉睡在梦中，不能醒来，药性还挺强的。在地牢救出白风，得知国王的屋中有秘道。

在国王的卧室推动石像进入城塔，得到宝物まもりのちぢ。借助宝物的神奇功能穿过了版图上西北方面的迷宫ノルフェスター森林，（如果是正确方向行走，宝物就会鸣叫）来到星见桥，绕河岸东行在河滩时，一个黑影跟踪而来……

行走了一段路程，身后不远处传来响声，阿空回头查询原来是メィリソ，一场虚惊。路上二人捡到了犬ぶえ，来到ストークホルム村驱散了狼群。

在叶娜公主的家中找到她家族的画像，回到王城，向国王说了公主叶娜患病的原因。国王听后却变了脸色，阿空不理他回到城里休息。梦中长老出现命令阿空去南面海洋寻救天才。

于是，南下经过关所，在海港四处打听过海的方法。在リッツ村得知一个叫コロンブス的冒险家曾远渡重洋，到过新大陆。为了寻找冒险家，阿空潜入了村庄附近废弃的古代王城。

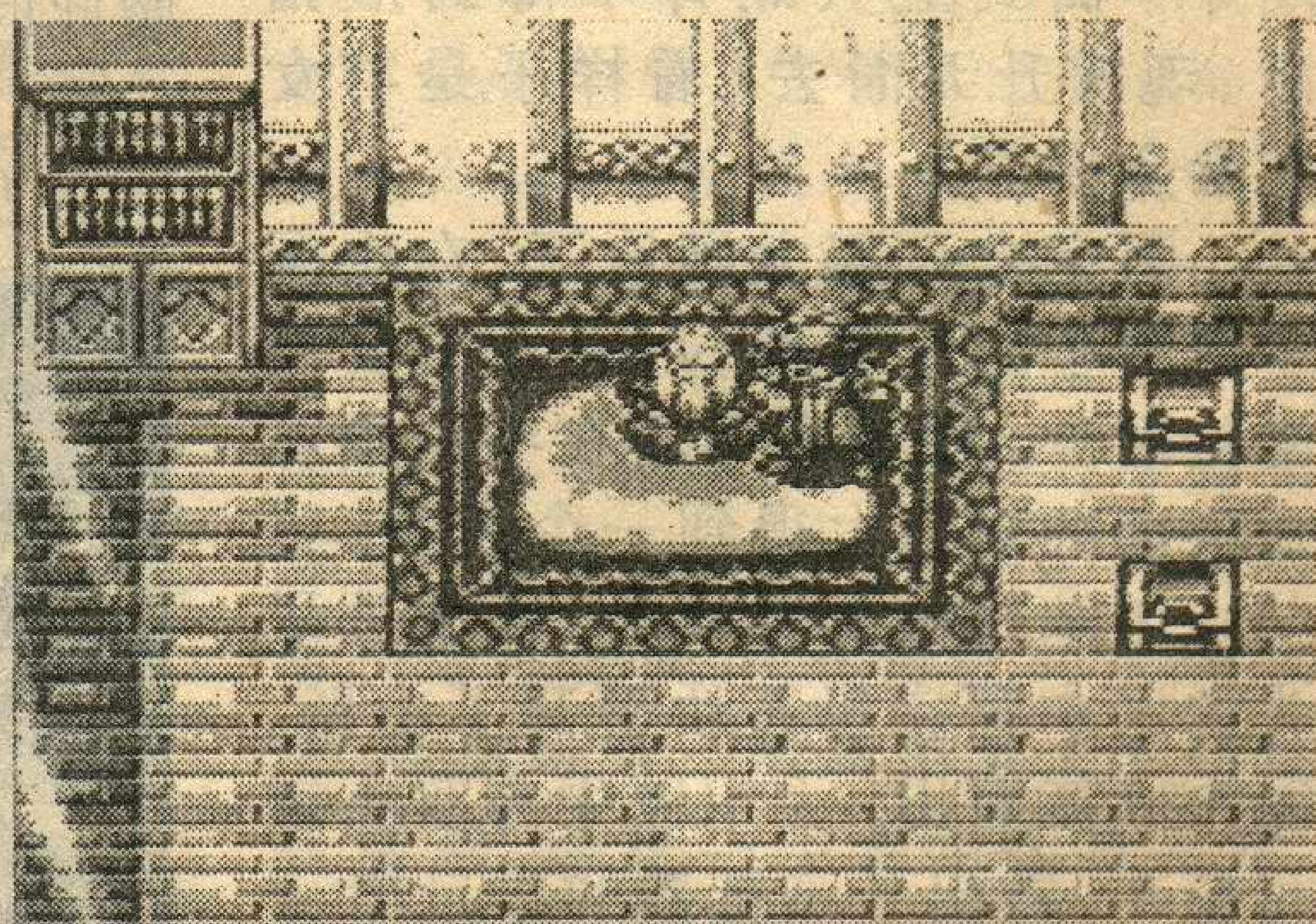
在图书馆藏书中记载着大厅悬挂的四幅油画的背景及王城自身的秘密。按书中的暗示，阿空必须寻找四颗宝石；这四颗宝石分别藏在以下地方：一，城门前水池中。二，食堂烟筒深处。三，城堡的塔楼上。四，最难找，先在机器房将三个齿轮转动，编出密码“286”使一处房中的吊灯静止，才可在平时跳不过去的地方寻到宝石。

回到大厅，将四幅画像的人头嵌上宝石。一个大吊灯从天而降将大厅砸出了大黑洞，阿空跳下，在地牢救出了冒险家コロンブス。他问明阿空来意后，高兴地教授了航海术，阿空有了航海术就可在海洋中分辨方向了。

来到码头，听船员说除了阿空，还有一位神秘乘客，回到村里，夜里女剑士菲塔前来拜访。原来那神秘乘客就是叶娜公主。

第二天，阿空和叶娜公主来到码头，乘上了去南北美洲新大陆的航船。

上陆后叶娜公主给阿空留下一



封信提前走了。阿空读后茫然若失，独自一人开始了在新大陆的历险。

在フリーダム遇见了一个滑板少年ペルル（百鲁鲁），得知有人正在做飞行器。一个叫ベル青年委托给女友带个口信。

阿空来到ニアレイワ村，见到

ベル的女友，但已其另有新欢。ベル知道情况十分伤心，来到酒馆喝闷酒，阿空找到他，让他鼓起生活的勇气。ベル听了劝告，发明了电话。在此期间阿空还协助另一科学家研究出电灯(真是神速科技!)

阿空为了西行，在ニアレイク村向人打听飞行器的事情，却不得要领。无奈向西北行，在一处密林拿到优质木材——丸太，途经五大湖桥头时见到一个青年的魂魄在那痴痴地等着失约的女友(真是一个失恋的大陆)。

在西面河川，请人使用优质木材丸太修好了桥。

来到リォット都市，这里正举行盛大祭祀狂欢。阿空遇见了メイリン，夜晚在救世主神像下二人谈心，由于阿空依然惦念着家乡的女友气跑了メイリン。

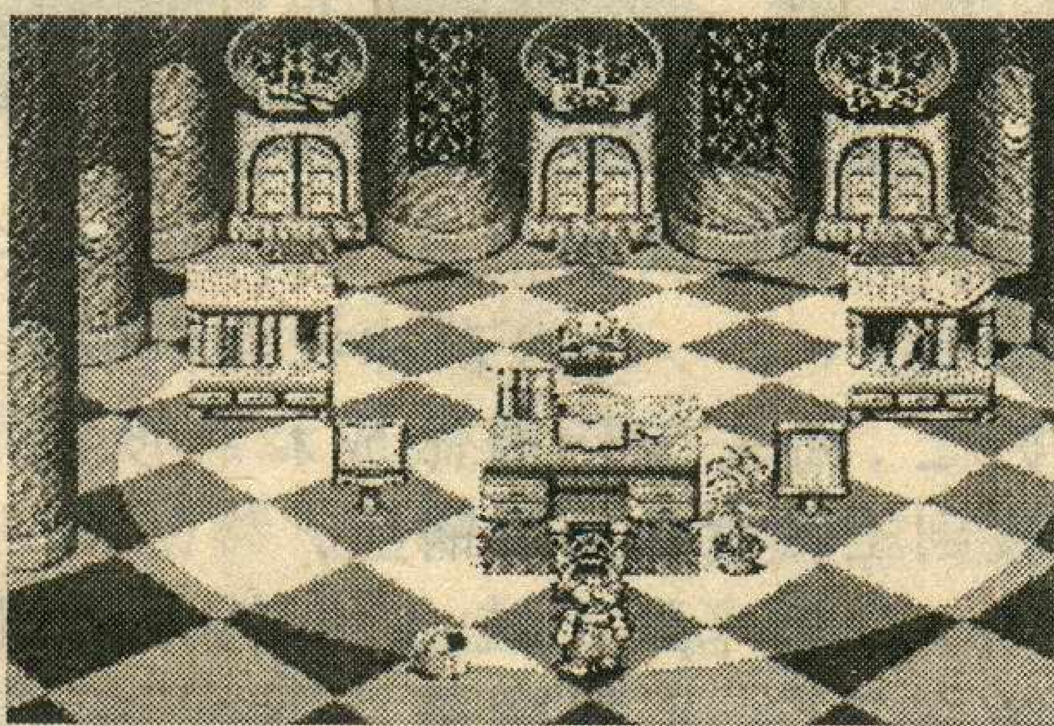
在港口听水手说东海人鱼塔出现了怪物。应船主之聘阿空到人鱼塔打败了怪鱼解救了人鱼，碰见了一个叫ナナ的人鱼，原来它就是五大湖那个青年等的人。ナナ交给阿空一个戒指转交青年。并听其他人鱼说冰封的第六块大陆有人鱼族的秘密。

回到港口，得到一艘海船做报酬。从此阿空就可以自由来往各大陆了。回到五大湖青年得到戒指后，魂魄升天而去(看样子是与女友会合去了)。

阿空进入五大湖地下，在山洞中得到了空气水草，可在水中冒气泡处潜泳。顺瀑布而下在半山腰左边突起的岩石上得到一个铁球，可防止游泳时被急流冲走。极深处尽头的洞中阿空扔石块砸开了山壁，瀑布倾流而出。大水潭中与双头海龙恶斗，救出了飞行器的设计者ゥイル。回到其研究室，由于缺乏器械，飞行器无法完成。

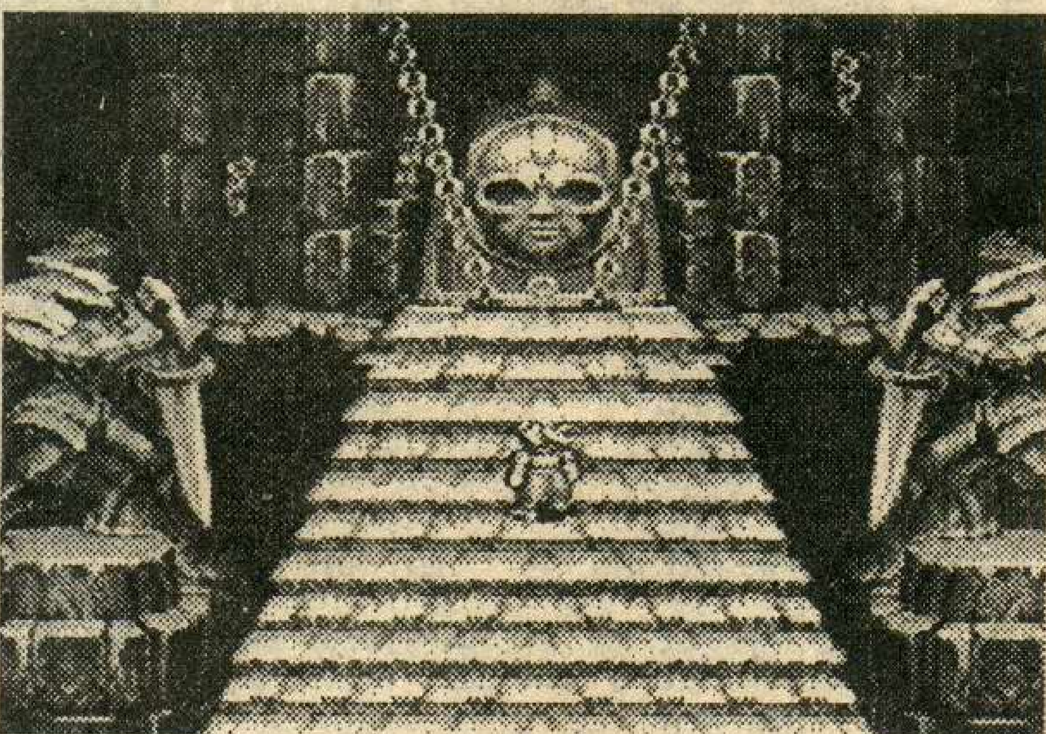
阿空只得乘船来到ユンコゥ，(今日香港附近)到ロン商会寻购飞行器械。在旅店意外发现女剑士菲塔身患重病躺在床上。阿空为菲塔到医院求药，医生说コゥラィニンヅン药只有ロン商会卖(又是它)。到了商会向ロン求药，做为交换条件，阿空必须去ドラダーン城找ロン的弟弟。拿到药找医生问明了喂服方法，救醒了菲塔。原来叶娜公主在ドラダーン王城，听到此消息阿空很焦急，出旅馆在街上遇到了百鲁鲁。

二人结伴来到王城，百鲁鲁引开了门卫。阿空在城里一边躲避看守的巡逻，一边寻找，却毫无头绪。回到ユンコゥ，从一个万事通口中得知ドラダーン城昔日的主人曾携带财宝逃到海外山岛居住。阿空乘船南下探险，在一小岛上寻到はや



てのくつ宝物。再回到王城借助宝物撞开平时关闭的城墙，却被关在了地牢中。与此同时，在王城的秘室中ロン的弟弟ゥォン向叶娜公主表明了身份。

地库里阿空被及时赶来的菲塔救出，二人分头寻找。在城东边屋中，找到了几本书，阿空内心的心魔此时复苏，但阿空战胜了自己的心魔。菲塔和メィリン赶来会合，メィリン旧事重提，竟大哭起来，



百鲁鲁顺着哭声找来了。众人商议，阿空留下，其余三人前面开道。在左边城中大教堂依照所得暗示阿空用六个坛子砸灭了六盏灯，出现了秘道，在一个单独摆放的石像对面墙壁上看见菲塔留的字条，开启了秘室，阿空终于见到了叶娜公主。一个叫ロィド(路易多)的人出现，女剑士菲塔赶来叫阿空和叶娜公主先行。阿空二人在メィリン的指点下来到出口。此时路易多告诉菲塔整个事件是一场误会。

路上叶娜公主借口支走了阿空。メィリン在地下赶上了阿空，突然天崩地裂……

第四章 世界的恶梦

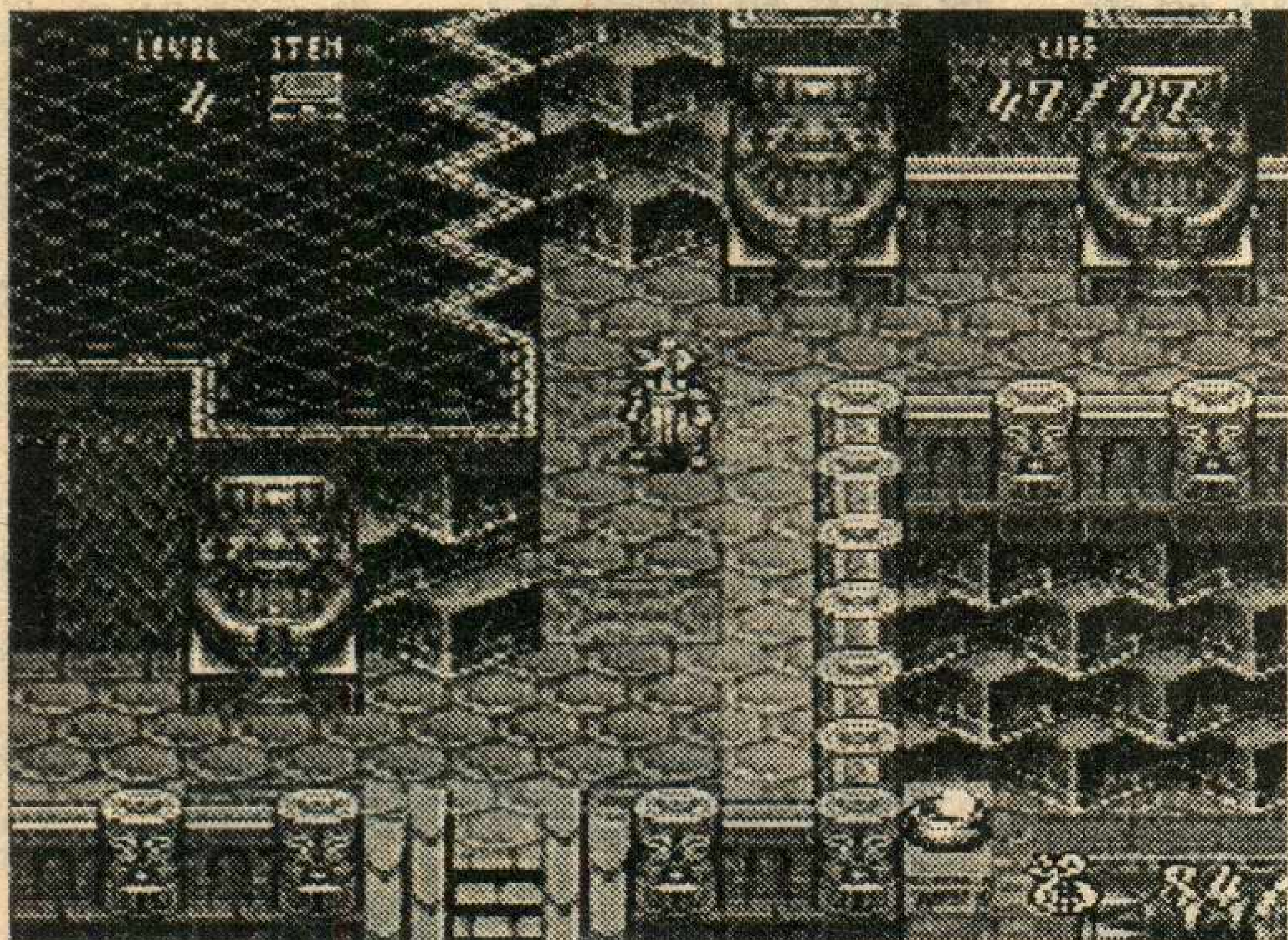
阿空被百鲁鲁和メィリン救起后，稍作休息就回到了ニアレイク村。ウィル已经研制成功飞行器，阿空试飞来到了グランドモスク。这是个白信徒盛行的地方，人们信奉着一个叫ベルーガ的学者，其人建立了新バィォ学说，通过DNA遗传现象，研讨人类长生不老的方法，还鼓吹说世界应改造成不生不灭的状态。人们把ベルーガ当成了救世主。阿空为了探查原因，南下来到ベル-ガ学者的研究塔，据传说此学者曾将自已冷冻在塔内，以待新时代的来临。

研究塔中，阿空先将右手的两个电力装置启动，开动电梯进入塔底层。塔中道路错综繁杂，不时还有机器人出来向阿空袭击，很多地方还需爬行通过。在第三层电脑室中阿空向电脑查询了资料，来到了尚未增筑的B3F层。唤醒了沉睡的ベルーガ博士，阿空却被博士打晕了过去。邪恶的ベルーガ终于实施了蓄谋已久的计划，向神代岛发射了超级武器。神代岛原是个富饶的城市，阿空曾经乘坐鸟类游览过这里(玩家可在神代岛见到《天地创造》设计组的人员和策划者们)。现在所有的人一夜之间被超强光融化了。世界末日来临了，恶梦中阿空见到了长老……

再次醒来又在ラサの村活佛处，活佛说人一生的命运因果循环，难以逃脱命运法轮控制；而黄金之子现世，则产生新的时代。阿空就是一个在命运之轮控制外的人。为了挽救人类，活佛说必须聚集五颗星のかけら，在时のはての墓使用，才能产生奇迹。(像是《七龙珠》

的片段）阿空曾经在动物王国得到过一颗星，剩下的按照活佛所说的暗语，首先前往人の死绝城镇。

神代岛上，杳无人迹，在警署一楼桌上的对讲机中传出少女呼救的声音，根据判断阿空抓起对讲机来到了地下水道。先在下水道管理所取得钥匙，进入贮水池，一头狮



子正在追赶一位少女。阿空挺身迎上，竟发现狮子就是动物王国的小王子，故人见面份外高兴。少女在惊诧之余送给阿空一颗星のかけら。忽然对讲机中传来フリーダム调查团的寻呼声，阿空叫小王子看护少女，自己出来迎接。街上空无一人，再回地下小王子与少女也消失了。阿空来到南美大陆西海岸的アスタリカ，又得到了星珠。

在サンコースト西边的山崖上，从老学者手中得到一颗星。

在リッツ海港听水手说冒险家曾捡到一颗美丽的石头，后去沙漠旅行下落不明。阿空来到非洲中心右上方处，在一处遗迹发现了一件破旧的服装，又发现了一颗星。

在リォット都市南部森林找到一只鸟，乘鸟飞到冰封大陆，在企鹅居住处得到最后一颗星。

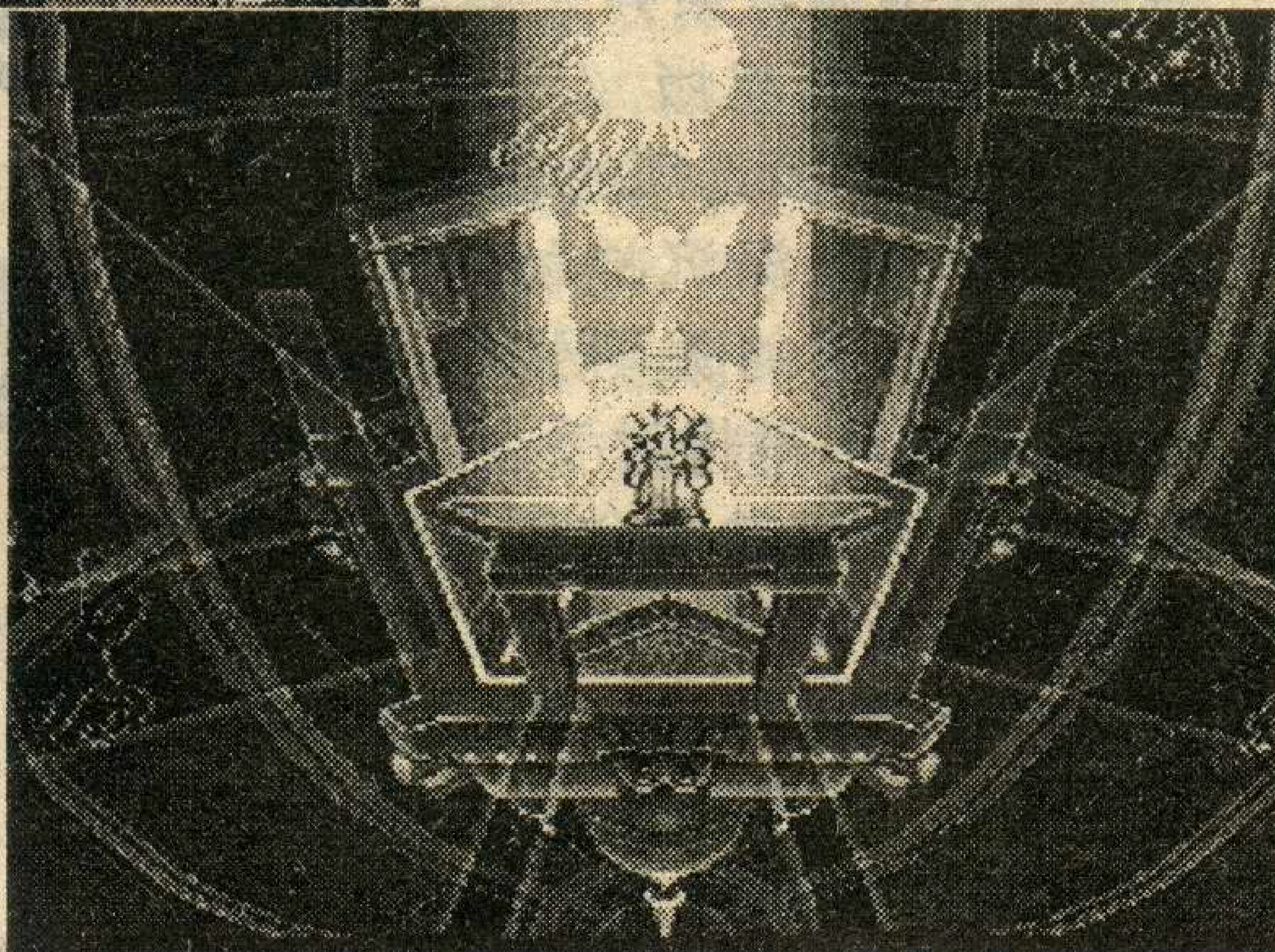
凑齐了五颗星，阿空乘船来到南极ドライバレ，给五个骷髅头装上。这时出现了ライトサィド的使者，原来阿空也是ダークサィドの的使者。二者合一，阿空又进入了心魔空间……

第五章　世界的本原

此时故事情节有长达十分钟的强制画面。阿空的内心善与恶激烈地冲突着，何去何从，叶娜及公主叶娜相继出现，难以选择，最终阿空选择了故乡青梅竹马的女友。（应该善始善终）!

阿空发誓要与这一切的事件操纵者决一雌雄。门外飞来一只鸟带来メィホウ的手信，女剑士菲塔、えよう兵路易多、滑板少年百鲁鲁、メィホウ祖孙俩，所有的正义战士都在指定地点集合待命。阿空乘飞行器来到ネォトヲォの城，东行穿过茫茫的冰封平原来到恶博士ベルーガ新建的研究塔。

恶战开始了，众人互相



配合杀进研究塔，破坏了电脑控制室的导弹发射装置。恶博士想驾飞船逃走，阿空、菲塔、路易多三人追上飞船用定时炸弹毁掉了整个飞船。在飞船船尾找到了无路可逃的恶博士，他还垂死挣扎向三人口出狂言，却可笑地被螺旋桨吸入绞碎。此时飞船在一万米的高空中，一只わたり鸟赶来，但只能载一人，为了大局，菲塔和路易多牺牲了自己，让阿空一人脱离。

阿空落在サンコースト的大山岩上，听学者说一道闪光落在南美大陆方向。阿空乘船赶去，发现通往地下的入口被炸开了，遇见了コロンブス冒险家。互道珍重，阿空返回了地里世界。

在故乡，阿空找到长老，知道了一切事件的原因。四十六亿年来世界一直按照两种意志存在而发展，光的意志创造了生命形态，而ヤミ意志则是无生命状态。现在ヤミ时代即将来临！阿空来到亚空间战胜了两个最终生命形态，一个是蓝色武士，一个是四翅大鸟。一切都结束了！地球上，一只美丽的わたリ鸟自由翱翔，飞过绿色平原，飞过蓝色海洋，飞过高耸的山峰，穿过白色的云层；现代化的电气列车在地上飞驰而过，新颖的飞行器在高空鸟瞰大地，繁华的都市夜色降临，万家灯火汇成了一片幸福之光。

叶娜坐在家中，静谧之夜偶尔传来两声蟋蟀的欢叫。咚咚……有人敲门，叶娜站起身开门，是谁？……

也许这一切使你我深深陶醉和迷茫，哪个是梦幻，哪个是真实？掩卷长息，伴着浓浓的夜色，站在窗前，谁又知道我在想什么，我又何曾在意他人正做什么。我举镜自赏，我看镜中人，镜中人亦笑我！

后记

游戏中阿空在漫游世界的同时，做了很多四处“结缘”的事，如：用买来的鲜花使游牧人的女孩张口说话后在ロン商会所在城镇找到了她的双亲。飞行器设计家的村镇失火后，阿空又怀揣九份城市复建协议书，奔波各地。在サンコ-スト镇，阿空将花钱买来的蓝水晶交给艺术家，将澳洲产的牛肉带给烹饪师，使当地的经济迅速发展等等。真不愧是名副其实的天地创造，但笔者为了顾及整篇文章的叙述顺序，将这一些事件略而不写，玩者可自己探讨……



卡通化的历史风云——吞食天地·三国群雄传

■ 文/黄明

著名的游戏软件商CAPCOM于1995年夏季在SFC上推出了12M SLG作品《吞食天地·三国志群雄传》(以下简称《吞》),是迄今为止SFC上最新的三国战略游戏。

那部由于出了中文版而“炒”得沸沸扬扬的FC版RPG《吞食天地》就是CAPCOM的力作。如今SFC版的《吞》和FC版已鲜有相似之处,已彻头彻尾变成了类似光荣公司《三国志》系列的标准SLG游戏。

和光荣《三国志》系列相比,《吞》给人第一印象就是其鲜明的卡通特色:简洁、有趣又不失战略性和历史性。君主、武将们的肖像远比另一部卡通特色的横山光辉的《三国志》系列来得夸张,令人不禁想起街机版《三国志Ⅱ》中的人物:白面无须的曹操披头散发,犹如一名深沉神秘的日本浪人;怒发冲冠的关羽张着血盆大口,好象恨不得将对手生吞活剥;有着一头飘逸卷曲金色头发的吕布完全是一副狂热的西欧传教士派头……这些都让习惯了正统风格光荣版《三国志》的玩友们忍俊不禁。游戏的指令种类不多,在以往的SLG游戏中很重要的指令——诸如寻找、登用、训练、赏赐等均被省略,玩者更多的是通过听取建议或汇报,做出决策等交互式人机对话的方式来展开战略。勇士投军、名士来访等都是自动进行的,毋须玩者操心。另外《吞》的轮次是按季节而非常见的月份来推进,加快了统一天下的速度。这些特点不仅简化了玩者的操作,提供了一个友好的人机界面,而且使玩者可以摆脱以往《三国志》系列中繁重的心理负担,在轻松、活泼的心境下展开其乐融融的战略。

《吞》中共有桃园、赤壁和三国三个典型时代及刘备、袁绍、曹操、袁术、孙权、刘表、吕布七名君主供选择,难度有初、普、难三级。游戏主画面是很大的中国地图,左上角有年代和季节及缩小的地图。玩者可在中国地图上以光标选择城池,如果选中敌方城池,电脑就会询问是否派人密侦,如果选中己方城池,画面上会显示城名、君主名、代表城内军团的人形像标等,玩者再予确认,便转入战略指令操作画面。

战略指令操作画面分割为四个视窗。除左上方视窗外,其余三个视窗分别表示城池最多可容纳的三个军团,不过敌军来犯时只有太守担任大将的那个军团才可出击。军团视窗中有大将及其官衔、每个军团武将(最多六名)的



人形像标,人形像标下还有每名武将领兵的士气。士气是用矩形滑块表示的。玩者用光标套住某军团并确认后可进入军团一鉴表,表上有武将姓名、年(龄)、官位、武、(兵)法、政、谋、兵等内容。再用光标选取某武将并确认,则显现其信赖、特技(一骑打斗、谋计等)、性格(贤臣、猛将、智将等)等详细资料。

下面结合《吞》游戏的特点简单介绍一下各项指令:

1、编(编成):有编成、官位、戾(取消)三项指令,编成指令可调整原军团或组建新军团。官衔高的战将不能位于官衔低的武将之下。如果太守官衔不高,则很难有大将跟随。利用官位指令可根据武将的能力授予他们不同的官衔和太守称号,以提高他们的忠诚度。这是通过指令稳住将心的唯一手段,即便是关羽也会不断

向刘备索要官职，否则就心怀不满。官位有无官、部将、官吏、大夫、校尉直至丞相、公、王、皇帝共23种，授予官位时右下方还会出现象征等级的台阶和古人像标。太守更是名称繁多，有张掖太守、凉州牧、天水太守、司隶校尉、典军校尉等数十种。玩者只能根据武将及君主自身的能力授予不同的官位或太守称号。官位高的武将战斗力也越强，武将可以通过战争和内政开发等手段不断提高自己的能力，这点设计有些象RPG中的等级提升。

2、政(内政)：有民政、财政、兵粮、戾(取消)四项。如果玩者一味穷兵黩武，不理民政，百姓一旦暴动，会使玩者的军事实力大打折扣。兵粮当然更重要，战争中攻方无粮只能退却，守方无粮则城墙四壁坍陷，无坚可守。

3、军(军事)：有移动、战争、征兵、戾(取消)四项指令。战争即攻城，选择后进入缩小到满屏的势力图，征兵可用来提高兵力和士气。士气随兵力而变化。战争中武将士气为零时该武将即退出战斗。除征兵外，玩者还可听从军师意见练兵以提高士气。

4、外(外交)：有一定级别官位的武将可被委派和其他君主建立同盟，以争取扩军备战的时间。

5、戾：即取消指令画面，回到中国地图上。

6、谋(谋略)：有二虎竞食、敌臣调略、君臣离间、戾，四项指令，《三国志》迷们不会陌生。

7、意(意见)：这是很有用的指令，可以选择不同武将听取富国强兵的意见，是指令栏的必要补充。优秀的军师会提出练兵等意见，令士气大幅度上升。对于不同意见有采用、保留、却下、戾(取消)四种处理方法。采用其意见就相当于执行了一条指令。

8、情(情报)：在满屏的全国势力图上以不同的色彩和图形展示全国的地理情况及势、兵、军、财、民、水等资料，可配合密侦进行。密侦时可在中国地图上用光标选择敌方城池，电脑会自动询问是否派间谍潜入侦查。

9、他(其他)：有记录、终了等指令。记录进程时画面上会出现左右两条条幅，共可记录两个游戏进程，下方有古装小人像标。玩者先按方向键将记录填入左或右条幅，再以“可”、“否”选择予以确认或取消。

《吞》的战争层次也是CAPCOM精心设计的重头戏。战场采用了类似《太空战士Ⅳ》及《三国志Ⅳ》中的3D立体视景地图。玩者用光标移动时，地图随远近变化而扩缩平移，如在飞艇上鸟瞰大地，中部是城池。双方的武将均以生动的小人表示。双方军队在接近前除非进行探查，否则是无法看见对方的，一旦接触便可开战。主要指令有移、攻、特(特技)、阵、待五种。两军相攻及攻城时转入精彩细致的演示画面，演示画面上有以红色矩形滑块形式表示的士气，士气值为零的一方则被歼灭，如果大将遭此厄运则全军覆灭，败方能否逃脱被俘的命运只能靠天意了。要注意攻城是极为损耗士气的。如果城破，攻方可从缺口进入，只要占领城中的官殿，该城即告陷落。城墙虽有四面，攻城一面即可进入。除运用



弓箭兵、步兵等不同军种和地形效果相互攻击外，武将还可利用自己的特技如一骑打斗或计谋等进行对决。对决画面也十分生动精彩，败方军团士气锐减，如果一方不应战士气也会减少。当某方兵力、士气不足时，勇猛的武将有时也可一举扭转战局。指令中的“阵”有移、攻、探三项指令，武将执行“探”后，虽然行动迟缓，但可以大大增加索敌范围，利用“阵”中的移、攻手段也可有效地保护自己。当玩者终止自己的布署轮次时可将光标移到空地上确认终、替、退三项指令。“终”表示终了。“替”表示在还有其他军团伴随时以新军团代替当前军团作战(战争中只能有敌我双方各一个军团作战)。“退”当然是退却，但能否全军安全撤退则很难说。

玩者战胜后可得到敌城或被俘敌将。敌将将自动以“无官”身份加入到玩者的各军团中，如果玩者军团武将已满五人，敌将则自动形成新军团。

玩者结束战略回合后轮至其他君主布置战略。其主要事件如武将投军、丰作久收、自然灾害等一一通过动画和文字向玩者显示，和玩者相关事项则由玩者决定如何处理，非常直观方便，也简化了大量不常用的指令，玩者只需如君主般安居帷幄之中听取下属汇报并做出决策就可以了。

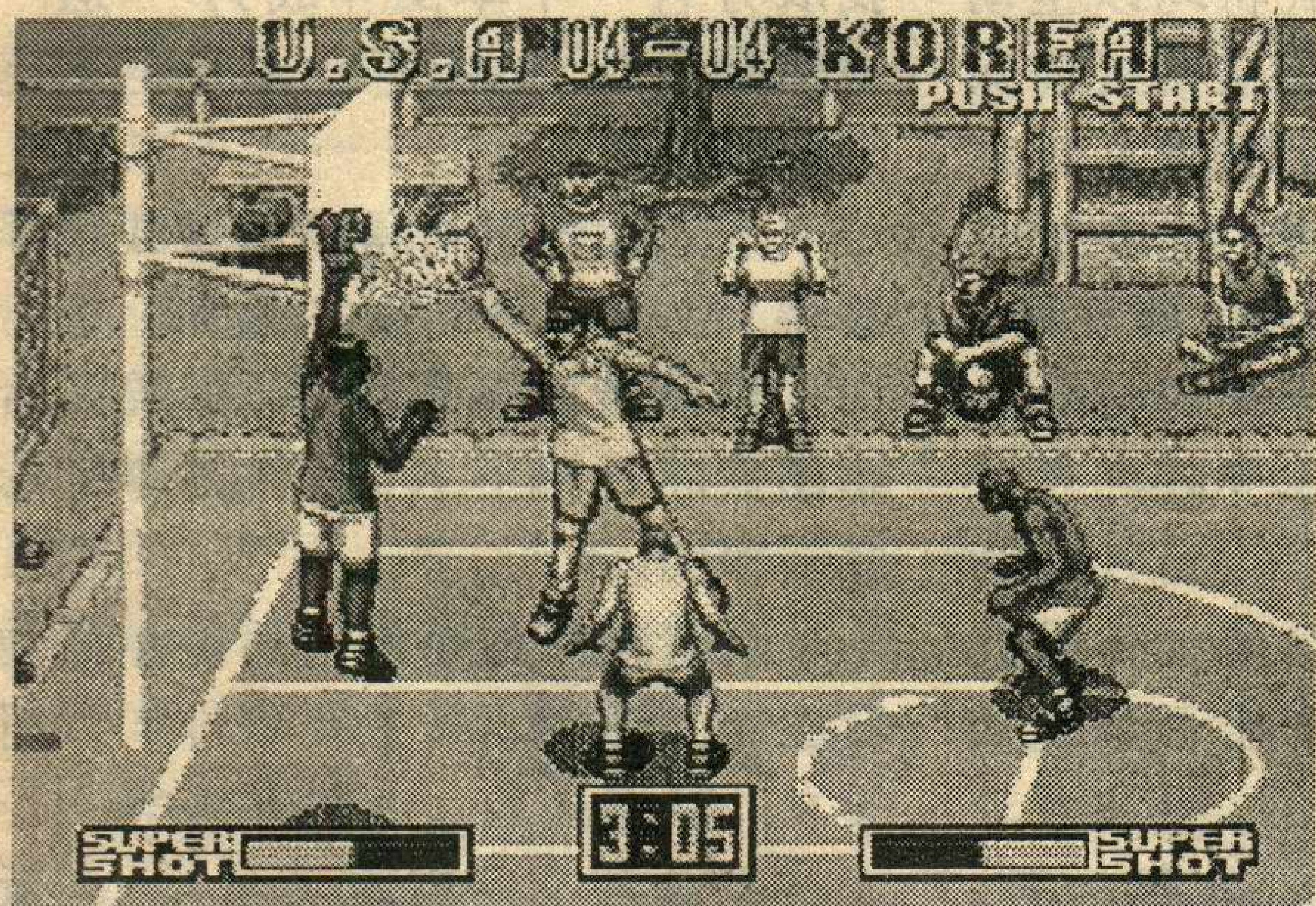
综上所述SFC版《吞》将快捷、方便、轻松的卡通风格融合在真实性、战略性颇强的历史事件中，成功地吸引了众多想从光荣《三国志》、《信长的野望》系列繁复操作指令中出来换换口味的SLG迷们。当玩者离开引取、家宝、治水、技术、募兵、征兵、流言等一大堆令人绞尽脑汁的战略指令窗口，再安坐在《吞》的人机对话帷幄中时，一定会有柳暗花明又一村的神怡之感。

超任大看台

梦幻篮球

《梦幻篮球:灌篮与篮圈》原名《DREAM BASKETBALL:DUNK&.HOOP》,由擅长立体仿真游戏制作的日本HUMAN公司(HUMSN ENTERTAINMENT)于1994年11月在超级任天堂上推出,容量12M,利用手柄分线器最多可供5人进行游戏。

《梦幻篮球》最大的特色在于摒弃了传统的矩形比赛场地俯瞰式视点,而代之以极具3D临场感的视点。前者总使玩者如置身于观众席上看比赛,而后者



则使玩者如同亲身在激烈的赛场上与同伴们一起拼搏。当玩者操纵选手运球向画面纵深处前进时,前方对手的篮板便放大接近。对手发动进攻时,己方的篮板也会出现。地板、篮板及观众席都随着玩者前后左右的进退产生相应的变化。加之PCM音效营造的紧张激烈气氛,完全模拟了真实比赛中的临场感和火爆感。在画面缩放回转时,图像的闪烁也比较少,粗糙的“马赛克效应”也不明显。同时,全部人物均采用真人影像,一个画面上可同时出现十名选手,动作各异。选手在奔跑、运球、转身、跳起、扣篮时的动作十分丰富,操作感十分流畅。尤其是选手扣篮时会作出种种幽默动作,令人忍俊不禁。在超级任天堂上营造出如此逼真的立体人物和背景,只用了12M容量,而且没有DSP高速程序处理芯片的协助,的确是不容易。由此可见HUMAN高超的编程技巧。

节目中的球队包括世界16强和作为特别嘉宾的日本队。在传统模式下(REGULAR GAME),有锦标赛和表演赛两种形式,均在体育馆内的标准场地进行。此外,本节目的另一特色是玩者可选用美国流行的3对3(3ON3)模式,己方三人,对方三人,在街头或海边浴场两种场地上争夺一个篮板。这时除选用标准篮球外,也可选用三种彩色篮球。每场比赛时间可选3—12分钟。3对3模式也有淘汰赛和表演赛两种形式。

最后值得一提的是该节目的音效也十分出色。现场的呐喊、选手投篮时发出的不同语音及节奏鲜明的背景音乐均令人难忘。《梦幻篮球》不愧为超级任天堂同类作品中的佼佼者。

实况足球

《实况足球》英文名《PERFECT ELEVEN》,意为“完美的球队,”是柯纳米(KONAM I)公司于1994年底在SFC上推出的日版仿真足球游戏,容量16M。该节目的真实感和现场感超过了著名的《J联盟足球2》(SFC 16M),不亚于NEO · NGO版的《得点王2》,堪称16位机中足球游戏之首。玩过此游戏的人无不赞叹,认为和电视机上的比赛几无二致。

节目共有包括标准比赛和观战等在内的九种模式。可单人对抗电脑,也可两人对战。共有包括日本队在内的世界24强队供玩者选择。每个队乃至每个球员的强项、弱项都有详细介绍。阵形有442、352、343、433、451、532等多种。采用同一阵形如442的各队还有不同的布置法,其优缺点也有文字说明。玩者在赛前和中场休息中,可查阅选手交代和进行作战变更,可选择三种不同的草地和晴雨雪不同的天气,并可通过RGB比例改变选手服装色彩。

游戏从掷硬币开始,开球和互换场地均由玩者选择硬币正反面来决定。比赛开始后,游戏在真实比例的宽广足球场上展开。和国内流行的《FIFA足球》(MD/SFC版)中比例很小的球员不同,《实况足球》中的选手均以真实扫描影像表现,人物比例较大,接近NEO · GEO《得点王2》人物设计水准。同一画面出现选手较多,动作无一重复,尤其是诸如得分或球员被罚黄牌后与裁判争辩的动作清晰可见,栩栩如生,令人

叫绝。节目的操作感也十分流畅。由于场地较大，单画面无法观察到全场的情形，柯纳米公司活用了SFC透明功能，在画面中下方设置了一小块雷达屏式的方形透明场地，双方队员的位置和运动可一目了然。画面在双方球员争夺激烈时会转为两个队员互相争斗的动作版画面，在罚任意球及点球时画面则转为3D画面，节目的各种场面转换十分丰富。

在射门后，玩者可以看到重放的镜头，重放的进、退、定格及进退速度均可如录像机一般随意调整，增加了现场感。

最后，节目的另一特色是音效。除了常有的观众呐喊、啦啦队歌唱及各种果效音外，从头至尾有标准日语的现场解说。播音员的情绪随玩者及比赛的情况不断变化，兴奋、惋惜、失望各种情绪均在解说中反应出来。尤其是一方进球后，播音员甚至会兴奋地大喊大叫。和另一部现场解说的SFC节目《RELIEF PITCHER》相比，《实况足球》的音效无疑有更真实热烈的现场感。

对我国玩者而言，《实况足球》唯一的缺憾就是其解说、文字资料均是日语，玩者只能体会到真实的气氛，却领会不到其有趣的内容。

极道枭雄

在个人电脑上备受推崇的SLG游戏《极道枭雄》(《SYNDICATE》，又名《暴力辛迪加》)终于在超级任天堂上与大家见面了。节目由美国的BULLFROG和ELECTRONIC　ARTS两家公司于94年底移植到超任上，容量8M，属单人游戏，密码选关。与电脑上的原作一样，玩者也是扮演黑社会老大，在光怪路离的世界上不断抢夺地盘，控制世界的格局。节目开始后，便是世界地图，世界各国被划分成很多地区，包括中国、西欧、加利福尼亚等区域。世界地图上有三种情报:POP(人口)、TAX(税收)和STATUS(状况)。玩者利用十字键选择先从哪一地区开始自己的霸业。画面保持了原作的特点，画面下方是一排下拉式菜单，玩者可用L及R键选择，以Y键确认。从左至右第一项便是MAP(地图)。

第二项:BRIEFING(任务选择)。只有篇幅不长的介绍文字，可用十字键选键有关项目花钱得到敌人或地形等更详细的情报。

第三项:TEAM(队伍)。有玩者控制的四名改造人情报，左画面是一张人体图，有红女人、绿发男人、蓝发和灰发女人。其装备情况也可看到。

第四项:EQUIP(装备)。可根据左边的人体图买卖和装备各种武器，最初的武器有手枪等。

第五项:MODS(更换肢体)。在这一栏，可在改造人体上更换不同型号的腿(LEG)、臂(ARM)、胸(CHEST)、心(HEART)、脑(BRAIN)和眼(EYE)等。

第六项:RESEARCH(研究开发)。画面是坐标系中的直线，表示开发新器具所需的时间、基金等。具体项目有AUTOMATIC(自动)、HEAVY(重武器)、ASSAULT(强击武器)、MISCELLANEOUS(其他)四种。可用十字键配合A键选择决定，可研制出各种武器(如激光枪等)及各种肢体。

前面的叙述实际上只是战略准备工作，在真正的游戏中，画面为俯瞰式立体轴测图，各种高楼大厦、仓库、军营、天桥、车道等一目了然。玩者操纵一至四名改造人完成破坏、攻击、救人质等多种任务。画面中还有轿车、警车、装甲车等多种可乘坐的交通工具。人物除了敌我双方黑社会成员外，还有市民、警察等。值得一提的是人物进入建筑物内部后，玩者可根据人物头上的光标来判断人物的准确位置。除了游戏主画面外，还有表示武器和改造人物状况、提示及示意图的辅助画面。

与电脑上的原作比较，超任版《极道枭雄》画面显然略为粗糙。如果将容量从8M提高到16M或更高，画面必然有较大提高，可惜移植版没有这么做。同时，如果不懂英文，这个游戏也很难进行下去。这两点也算是《极道枭雄》的不足之处吧。

(以上三条由黄明先生提供)

石榴之味(ざくろの味)

此节目由IMAGINEER公司于1995年底推出，属于AVG类型，容量16M。

看到《石榴之味》这个名字，谁也想不到它会是一款令人毛骨悚然的恐怖冒险游戏。故事的舞台设在日本东京的SF(科幻)杂志编辑部。主人公是个很有个性的预备校生，他对科幻小说的写作非常狂热，在日本畅销的SF月刊《蓝色宝石》(SAPPHIRE)中连载着他的一部作品。在一个风雪肆虐的夜晚，主人公拿着新稿子去拜访编辑部时，东京突然发生了强烈地震，地壳的运动使地表下滑，编辑部的大楼陷入地下……

游戏采用了文字显示加音响效果的处理，配合各种真实恐怖的画面，玩家通过选择行动方式来控制事件的发展与结局。游戏制作者设计出数十种结局，最终的结局由玩家自己去实现。你能承受住将要袭来的种种令人窒息的恐怖吗?

(吴学力)

LANDSTALKER 皇帝的财宝（续）

© 1992 SEGA

■文/刘管乐

（接上期）

结界消失后，莱罗进入塔中。这座古塔实际上是一个颇为复杂的迷宫，分为很多层，又设有空间转换装置，还藏着很多妖怪。不过有一点比较令人安心，就是塔内的某个房间有骷髅教士帮助莱罗储存进度。最值得注意的事情莫过于对付黑幽灵了。这家伙化身为莱罗的样子，并拥有不可思议的力量，使莱罗根本无法靠近，而且它站的位置刚好是去往高层的唯一通道。怎么办呢？其实黑幽灵怕一样东西，那就是大蒜，所以在见到黑幽灵之前一定要找到大蒜（藏于塔中的某处）。如莱罗当着黑幽灵的面拿出大蒜，那个冒牌货一定会吓得扭身逃跑。追上去！黑幽灵遁去的地方，恰恰是魔法师米路的藏身之地。

米路见莱罗闯进他的房间，便毫不客气地攻击过来。只见他飘在空中，一面同莱罗兜着圈子，一面使用火焰魔法。想战胜他可不容易，只能循其运动规律，不停地跳跃、挥剑。终于，米路认输了，但他说出的话却让莱罗倍感吃惊。米路说自已只不过是个放荡不羁的魔法师，从来也没有做过坑害岛民的事，仅仅以玛依洛塔为营设防而已，且这样做是为了保护自己不受侵扰；而那个看似善良的玛依洛多鲁公爵才是人面兽心、坏事做尽的家伙。米路坦然的神态看上去不像在说谎……那么真的是公爵有问题?! 莱罗决心查个究竟。

回到城堡，莱罗径直去见公爵。果然，公爵听说莱罗没有杀掉米路便立即露出了狰狞的面目！他不但下令把莱罗打入死牢，还抢走了“预言宝石”。至此莱罗方才看清事情的真相，但为时已晚。

听天由命吗？不！要想方设法逃离囹圄。看似豪华的公爵府，地下竟有这么大的地牢。一层层地向上，途中要消灭不少铁甲武士。在某一层的牢房中莱罗发现美弗罗王国教育大臣玛尼拉竟也遭囚禁，从他口中得知洛丽娅公主被公爵软禁在城堡中的某个房间里。玛尼拉还说公爵私设酷刑、残害无辜，然而这一切罪行都被掩盖得天衣无缝。莱罗被激怒，发誓绝不放过公爵这衣冠禽兽。玛尼拉见莱罗是个正直之人，遂委托他救出洛丽娅公主。

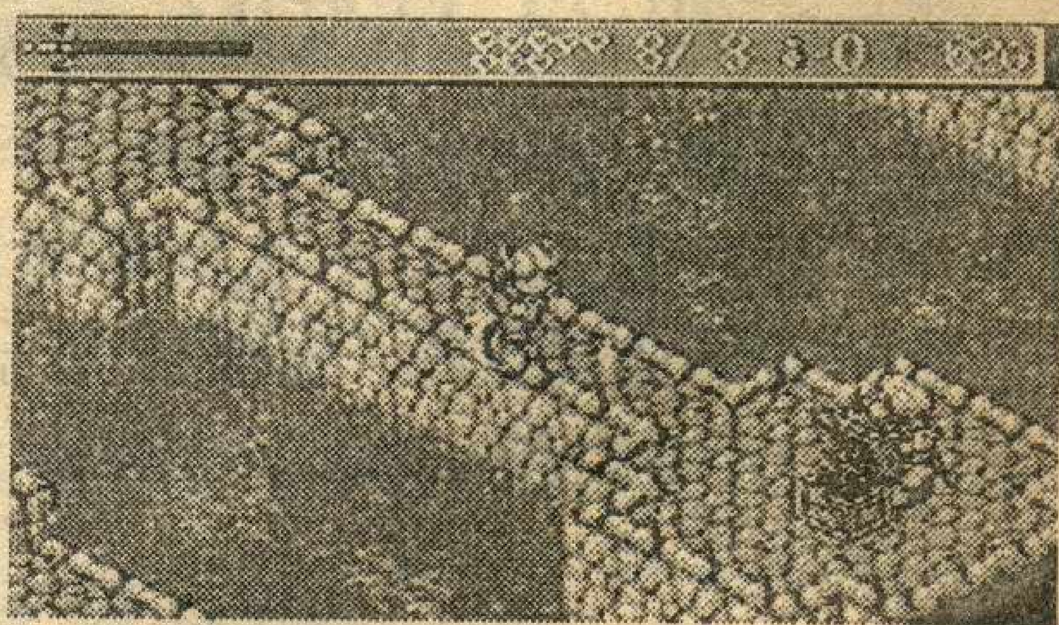
莱罗凭借高超的剑术终于杀至城堡顶楼，并找到了囚禁公主的秘室。谁知那个曾在公爵府晚宴上见过面的龙人族战士吉多也在这里，说奉公爵之命要带洛丽娅公主到西半岛去，然后就抓起公主飞走了。原来这家伙也是公爵的帮凶，真是可恨！不过有什么办法呢？莱罗的背后可没生翅膀。

从塔顶跳下地面，向府邸卫兵询问，才知公爵带着从莱罗手里抢走“预言宝石”和一些随从去了玛依洛卡多鲁岛西部。看来公爵也早对“皇帝的财宝”一事了如指掌，并千方百计地在寻找秘宝的藏处。如今想去西半岛只有一个方法，就是从镇子南边的玛依洛卡多鲁港乘船前往。可是当到了港湾后，人们告诉莱罗由于利玛港口镇的灯塔被公爵破坏了，所以根本无法开船。公爵这条老狐狸，真是机关算尽。为了乘船，只好先去利玛港口镇了解一下灯塔被破坏的程度吧。

利玛的灯塔管理者也很着急，他向莱罗提供了一条极重要的信息～只有太阳石可以修灯塔。利玛镇镇长恳请莱罗前往一个叫“绿色迷宫”的地方取得太阳石，以使灯塔重放光明。莱罗为救公主、且找公爵报仇（当然也为抢先找到秘宝），义无反顾地答应了此事。

可是，“绿色迷宫”的入口又在哪里呢？回到公爵府城堡，在东面的士兵房间二楼，莱罗发现红衣将军德米罗正与一名铁甲武士拼死搏斗。拔剑相助后德米罗告诉莱罗如何前去“绿色迷宫”的方法。原来这里三、四层楼之间有一条秘密链梯，用剑敲打三楼墙角的铠甲，梯子就会出现。登上四楼会取得钥匙，再出公爵府去城堡东墙外的小门，使用钥匙进入，踩动木箱顶上的机关，在小门外对面草坪上就会出现通往“绿色迷宫”的暗门了。

“绿色迷宫”又被称作“迷路之森林”，由无数错综复杂的灌木丛和崎岖蜿蜒的小路组合而成，其中还安置着好几道空间转换门，其“迷”之程度足以令人休克。在取得太阳石之前，还有一件极为重要



的事情要做，就是救助一条白色的小狗。当莱罗行至绿色迷宫深处（大约在整个迷宫的西南）时，会发现一条白狗昏倒在小路上。被救活后的小狗将把莱罗引向它主人所在的地方。狗主人为了表示感谢，送给莱罗一支叫做“曼吉”的笛子。这以后再向迷宫东北方向迈进，途中竟然会奇遇凯拉的“骗子三人组”，莱罗发现他们正被迷宫搞得

晕头转向"找不着北"。经过曲折的探索之路，莱罗终于在绿色迷宫的东北角看到了太阳石，但又遭灌木拦阻无法取得。此时吹响曼吉笛，小白狗的主人便会马上赶到，用斧子砍倒灌木。太阳石到手啦！

由于帮助利玛镇修好了灯塔，莱罗获得免费乘船去西半岛的特权。但在出发之前若去一趟最早住过的玛沙村，会有意外发现。原来曼吉笛还有一个作用，就是令莱罗通晓狗语。同玛沙村的狗交谈后莱罗吃惊匪浅，老女巫亚琳达竟利用魔法把许多人变成狗！她为什么要这样做？莱罗决定去调查一下。

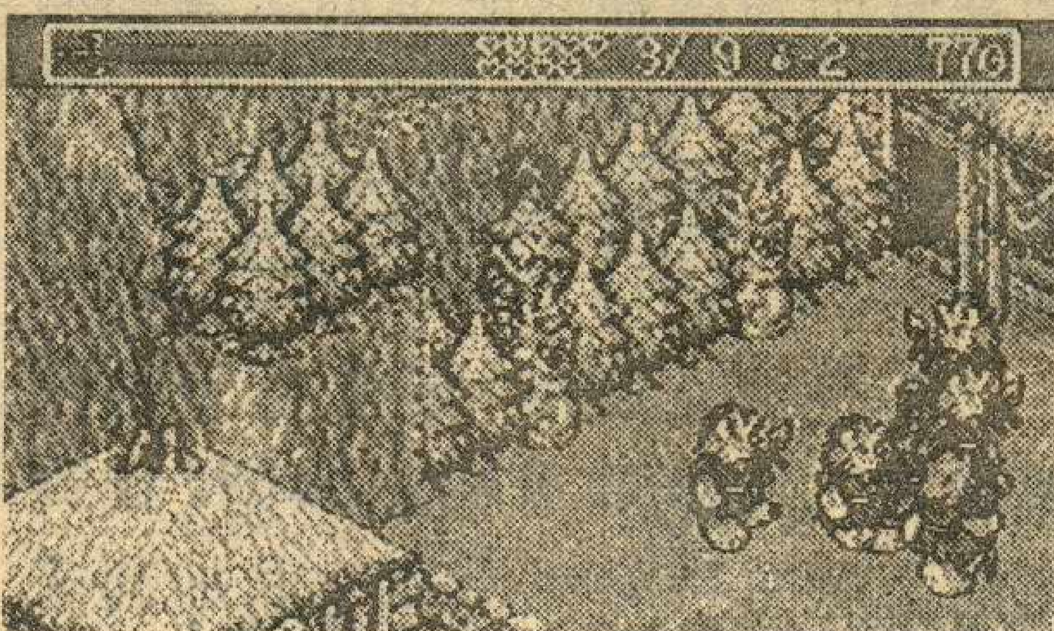
亚琳达的家就住在三岔路口（有树精的那个）北方的茅屋内。莱罗质问亚琳达为何要害人，女巫冷笑之后施展魔法，莱罗居然也被变成一条白色的小狗了！接着这该死的巫婆便扭身钻入一个地下秘道，再也不见踪影。这可如何是好？只有追下秘道了。小屋的下面竟然是一个机关遍布的迷宫。莱罗现在是一条小狗，只能行走、跳跃而无法攻击了。

所幸迷宫里没有什么敌人，只是机关相当复杂而已。破解逐层的机关后，亚琳达露面了，她想抢先踩动某个按钮加害莱罗，而掉下来的石球却砸在自己头上。巫婆一死，魔法随之解除，莱罗和其它被变成狗的人均恢复了人形。这一次奇妙的经历过后莱罗又有所收获——光之钻戒和"恶魔之石"。

好了，还是回到玛依洛卡多鲁港口，乘船向西半岛进发吧！

帆船在海上航行几日后到达名为柏拉的小镇，停泊在镇南的港湾里。莱罗刚刚踏进镇子就遭到几个铁甲武士的袭击，干掉它们后，才发现镇上空无一人。莱罗忙进入教会大厅，噢！还好，神甫还在。与神甫谈话后得知，镇民都被公爵抓到"塔兹"洞窟去了。

塔兹洞窟是一座矿井遗迹。莱罗从柏拉镇北的洞口走进洞窟。由于原先是矿井，内部地形结构相当复杂。敌人很多且十分凶狠，都是些蜥蜴人、骷髅兵一类善战的魔怪。有些地方遍地是熔岩，会给莱罗致命的伤害。不过有时必须踩着



炽热的熔岩去往某个洞口，真是恐怖……上到较高的地带便不再受灼脚之苦了，但又会面对绝壁而无能为力，怎么办？把散落在各处的五个瓦罐一个个地垒起来作梯子吧。当心，碰坏了罐子可要退出去重来。此外，还要灵活地运用升降机跳往某处，按下机关打开宝箱。踏着最后一段熔岩地进入一处秘室可得到合金铠甲，装备后能提高不少防御力。

于塔兹洞窟尽头的房间莱罗救出了柏拉镇镇民。洞窟里原先封闭的两个门就能通行了，一个通往柏拉镇，另一个则能够去往德苏特路村（位于塔兹洞窟东面的小山村）。先回柏拉镇，镇上的人们为了对莱罗表示谢意，送给他一把"雷神之剑"。这把宝剑就藏在镇子的井底。辞别柏拉镇民，莱罗动身前往居住着矮人族的德苏特路村。

德苏特路是一个地方不大但人口颇多的村子，矮人族村民十分友好。一位长老告诉莱罗，村里有个地洞直接通往"失落的洞窟"，目前还没有人敢于下去探险。穿过村子往北于途中拾得"雾之钻戒"，再继续走就到了一个不大的湖泊岸边。突然，莱罗看见玛依洛卡多鲁公爵正率领手下乘着木筏朝"湖中神殿"方向去，公爵也同时发现了莱罗。真是冤家路窄！可如何去追呢？莱罗想起德苏特路村地下的洞窟，或许能通往湖中神殿？事不宜迟，莱罗立即返回村中，请村民打开地洞入口的门，跳入那个"失落的洞窟"去了。

洞窟内敌人不是很多，但有许多浮桥、阶梯，跳跃难度很大。在某个房间中，要把三只木箱填进地上的方形小洞内，还得以自己的脚踩入第四个方洞才能破解机关。在高层的房间里斩除魔怪可取得回复靴。再有难点就是引敌人踩在机关的一瞬间钻过铁门。克服这重重的困难后终于脱离"失落的洞窟"，上到地面。

又是一座三岔路标，上面注明往东是玛依洛山（山岳地带），而西北方向就是湖中神殿了。此刻往山岳地带的路还不能通行，先去神殿追赶公爵吧。

进入神殿前莱罗要备有大地女神像，在入口处的女神像前使用。一阵飞砂走石之后，溶岩从地下涌出，变成了通往湖中神殿的路。

湖中神殿是个庞大而复杂的迷宫。若想找到公爵看起来不太容易。莱罗使出混身解数——投掷石球按开关、瞬间跳过移动的武士像、拨剑斩妖……走遍六十多个或相通或不通的房间，破解各层机关，取得了冰之剑和贝壳甲。要注意有些铁甲武士像会攻击过来，对它们一般剑斩无效，定要蓄满剑MP值或使用神像予之打击。亦需考虑时常在骷髅教士处作记录。

在莱罗的不断追击下，公爵终于现身，并拨出长剑作最后挣扎。或许公爵原本是个优秀的剑手，但怎敌得过身经百战的莱罗。可是就在公爵马上就要完蛋的瞬间，被同党救走了！把莱罗气了个七窍生烟。还没等去追，就又遭到袭击……

待莱罗醒来，发现是魔法师米路把他从湖中神殿救到了玛依洛塔中。米路还教会了莱罗斩除灌木的奥库斯魔法，这样就可以通过某些先前被阻住的去路了。米路说公爵已通过火山口洞窟去了"地下大迷宫"，让莱罗尽快前往。

动身之前先去最早住过的玛沙村吧。在那儿有个曾被灌木挡住的山洞，里面是个不小的洞穴，隐藏着隔热靴，现在可以拿到了。

要去火山口洞窟，只能利用玛依洛卡多鲁公爵城堡东侧的地下入口，先到“绿色迷宫”附近，借助奥库斯魔法以剑斩去秘密入口的灌木，迈向山岳地带（通往火山口洞窟的唯一路径）。

虽然不是什么迷宫，可这个山岳地带也真够呛！且不说那凶猛的敌人，单是错落起伏的地形就足以使任何冒险者失去信心。尤其是当错走一步落下沟壑时，那种懊恼之情……总之行动之前一定要仔细观察周围的一切。好在这里没有什么树木障眼，牢记路径、一直向高处攀登，最终就会到达山顶。在这之前应取到“月亮宝石”，它就藏在半山腰的山洞里，想拿到它还要找出小房间中的暗门（不紧贴墙壁找是找不到的）。

公爵的帮凶吉多在山顶上出现，它飞在空中，寻找机会俯冲下来进攻莱罗。这家伙实力不太强，打倒它可以得到“葛拉之眼”。用此宝物在山岳地带的女神像前使用，便会出现空间转换装置。这样就可以去往火山口洞窟了。

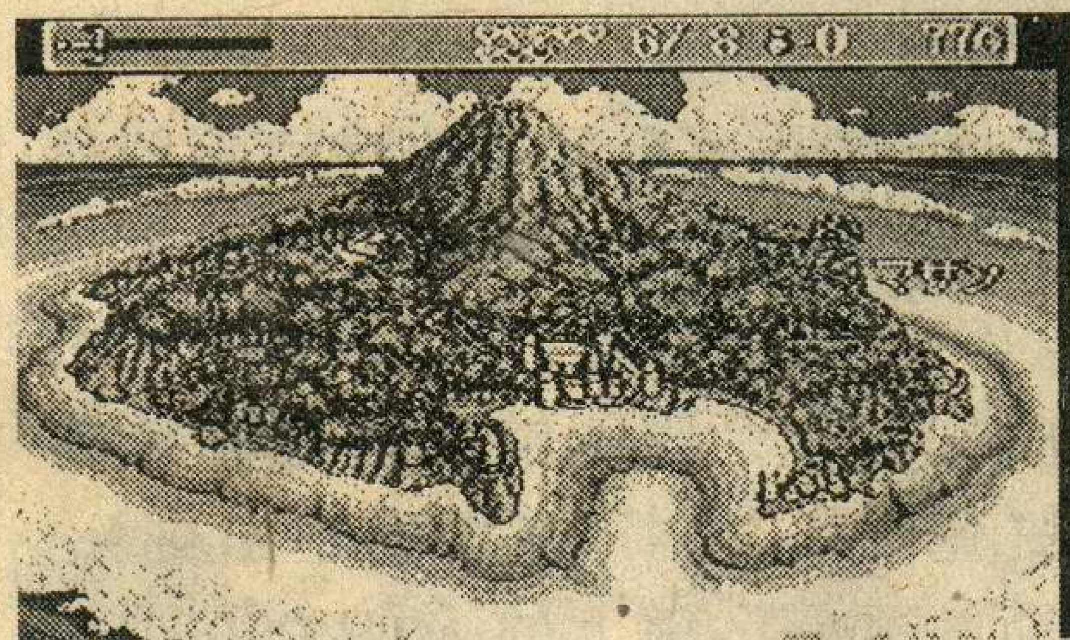
这正是莱罗初到岛上见到的第一个洞窟。原先紧闭的铁门，现在可以通过了。这里并不复杂，称不上是“迷宫”。真正的目的，是通过这里前去“地下大迷宫”。

在洞窟西北角的大厅里，莱罗见到了公爵和洛丽娅公主。原来公爵劫公主来此是为了用“传说之歌”施法进入“地下大迷宫”。公爵已使用五颗宝石（包括从莱罗手里抢走的两颗）打通了去路。目睹公爵消失在魔法门中，莱罗急忙请公主再次唱出歌声，一阵光芒过后，也进入了那传说中神秘的地方……

事实上，“地下大迷宫”是本游戏中最大、最复杂，也是机关最多、最诡异的迷宫，任何以往经过的难关都无法与之相提并论。比起“地下大迷宫”，厅室交错的湖中神殿显得简单无奇；路径迂回的“迷路之森”也根本不值一提。而且更重要的是要在这个真正“迷”的迷宫中找到最终的去处——地下宫殿。“皇帝的财宝”就置于那里。看来，就要接近故事的尾声了？……

不是那么简单！莱罗在“地下大迷宫”中所要消耗的时间，或许比前面所有冒险经历的时间加起来都要长！如果不掌握关键，莱罗只有在迷宫里兜圈子的份儿。在莱罗之前还没有任何探险者来过的“地下大迷宫”是个上下分为很多层、洞窟套洞窟、通路绝路交迭、看似杂乱无章的地方。不时袭来的各种魔怪更是令人心惊。探索中要留意这样几个关键所在：

※有个交错着悬空通路、且有许多骷髅兵把守的大厅，要消灭所



有敌人后才会出现隐藏的机关；

※悬在空中的机关按钮要用木箱（或瓦罐）抛掷方能触动；

※要找到防滑靴才能于有冰的地带行走，此外在“地下大迷宫”里还可找到能在尖刺上走的铁靴；

※要找到“大地之剑”（最强武器）和“黑暗钻戒”，以及“谜之甲”（最强防具）；

※在“魔手地带”（一个两维空间的洞口）跳落时应掌握好方向和落点；

※同焰魔和犰狳怪这两个头目交战时千万不要离它们太近，应以蓄满的剑之魔力攻击；

※铁甲将军（头目）的大锤敲击地面时会使莱罗丧失一时的活动能力，最好不停地边跳跃边挥剑；

※在藏于洞穴内的矮人处取得木材，再于迷宫另一端的溪边（旁边有其它矮人族）使用，可造木筏；

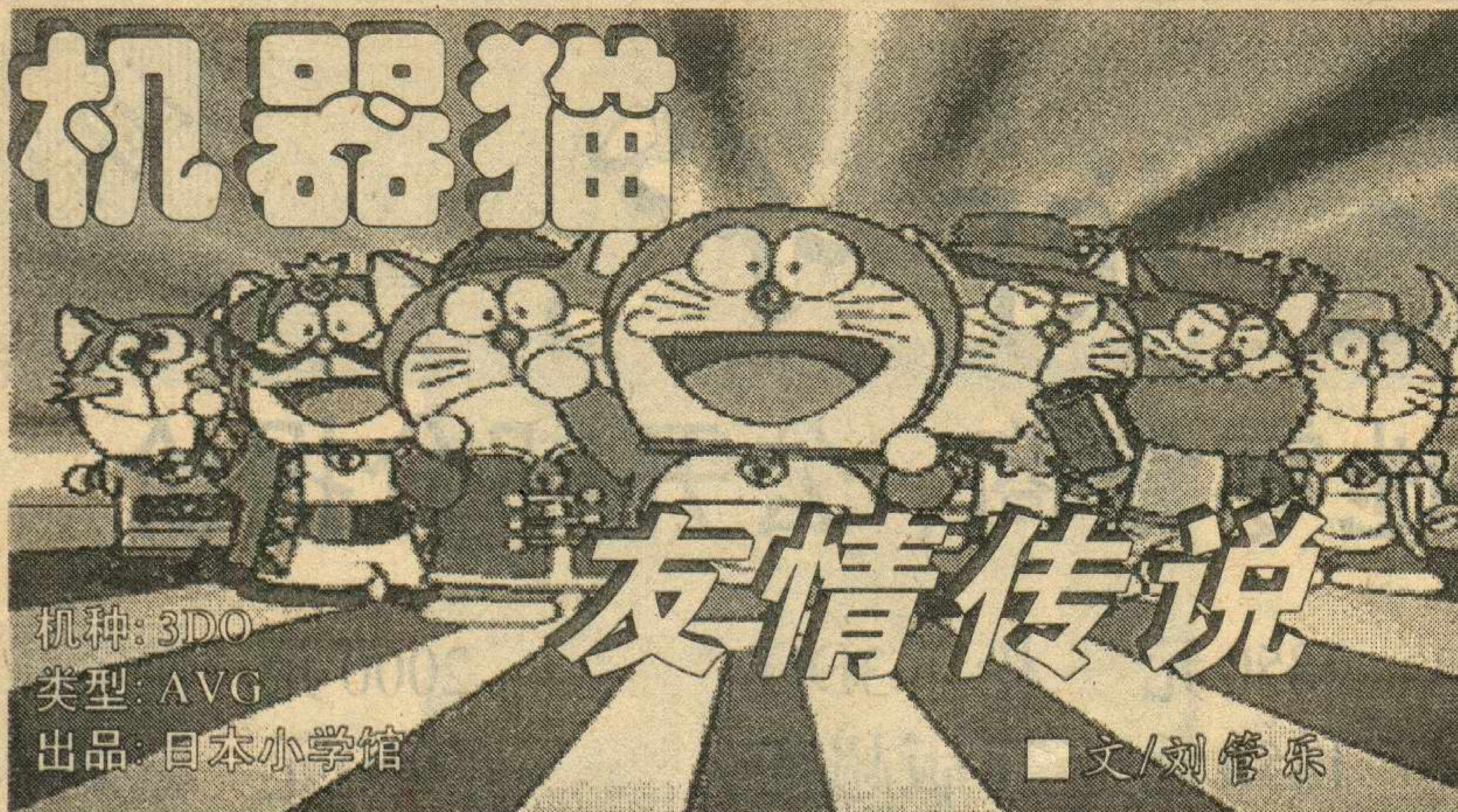
※还要得到“神鹰像”这一关键性宝物。

经历千难万险，终于找到地下宫殿。这是一座金碧辉煌而又充满神秘色彩的宫殿，里面没有过于复杂的迷宫式设计，但安排了种种奇特的机关，需要作难度极大的跳跃。这儿的敌人也都是最强最凶残的魔怪。一番绞尽脑汁和拼死博斗之后，同早先见过面的诸头目再次相遇，莱罗毫不畏惧地一一除掉了它们。在顶楼的房间读罢墙上的三处文字，再破解中央厅机关，便可登上那梦幻般的、通向秘宝所在的最终阶梯了……莱罗踏着阶梯上到一座高台上，看到周围全部都是堆积如山的金银财宝！弗拉蒂估算了一下，大约价值五十亿个金币！可就在此时，“皇帝”——暴君洛路的化身出现了！只见他手持大刀，疯狂地冲杀过来。莱罗此时已拥有十分丰富的作战经验，能输给一个幽灵吗？但洛路王的瞬间移动也确实厉害。激战之后莱罗终于把这家伙彻底送入了地狱。

没等莱罗松口气，玛依洛卡多鲁公爵不知从哪儿冒了出来。这个恶棍居然恬不知耻地要以二十块钱“收购”所有被莱罗发现的财宝，正当莱罗气得要动手时，突然从财宝堆中钻出一条巨大的魔龙！它喷出烈火把公爵烧成灰烬，又向莱罗发起了攻击。这条龙才是真正的财宝守护者，有着大得可怕的力量。莱罗没有逃走，而是用尽最后的力气把魔龙打败。随着魔龙倒下，地下宫殿发生了强烈的地震，全部宝藏都沉到地下去了。

虽然历尽千辛苦找到的秘宝全化作了泡影，莱罗却并不感到失望——洛丽娅公主还在迷宫之外等待他的归来……

而作为游戏者的你，是否也感到了这次漫长历险中的收获呢？



由日本著名漫画家藤子.F.不二雄编绘的《机器猫》系列卡通作品自从搬上银幕以来一直吸引着千万小观众，成为电视动画明星。那一个个妙趣横生的小故事受到了孩子们的深爱。在日本，《机器猫》连环画还被誉为学生的最佳课外读物。如今，机器猫阿蒙的故事又被编成游戏出现在3DO系统中。藤子.F.不二雄先生亲自构思故事梗概并绘制原画，又一篇"阿蒙大冒险故事"诞生了！对于拥有3DO的玩友来讲无疑是不容错过的精品。

基于制作者精心的设计，本节目主角（阿蒙和野比）可在横向的版面中上、下、左、右自由移动，动作连贯流畅，角色的表情也很丰富。再加上美丽的背景和动听的音乐，使人有如观看卡通片一样。此外，曲折的故事情节和大量人语对白（配音）也是这个游戏的特色。

这个游戏虽属AVG（冒险类）范筹，但无论是操作方法、画面效果还是战斗场面都更接近RPG。在某些地方还设计了3D迷宫（突出放大、缩小概念），使节目更加耐玩。

〈操作〉

方向键：移动；选择道具
X键：展开记录栏
P键：展开道具栏
A键：对话；探索；使用道具
B键：退出各栏
C键：战斗中防御

〈故事〉

野比放暑假后感到待在家中十分无聊，便要阿蒙带他出外游玩。刚好阿蒙收到了来自未来世界的邮件"友情卡"，却不知何使用。正当两人愁得团团转时，阿蒙的妹妹—机器猫小姐阿咪突然从抽屉里（时空隧道）的出入口里跳出，并告诉阿蒙和野比在未来世界发生了意外事件，要求阿蒙尽快去帮忙。见阿迷如此



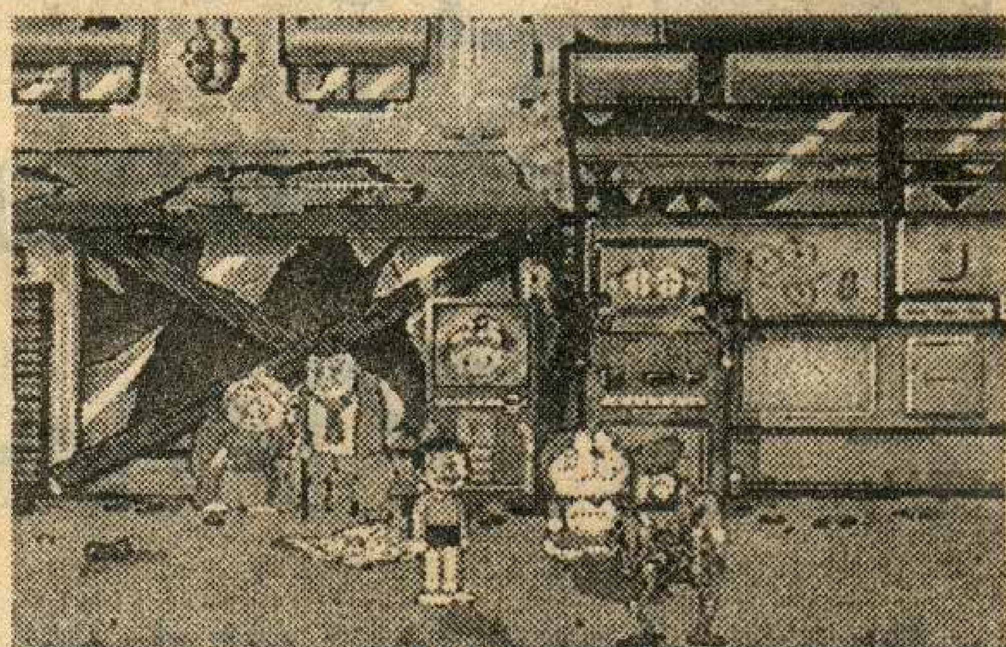
焦急，阿蒙连忙带领野比随妹妹前去。经过时间隧道，三人来到了二十一世纪的街上。阿咪让阿蒙去找制造机器猫的博士。在街旁有两台游艺机，野比忍不住上前摆弄。这时走来一个怪模怪样的机器人，同阿蒙他们神侃了一通，并说只要付钱就可以随时提供帮助。这家伙离开后，阿蒙找到了博士的住宅，可大门紧闭着，怎么办呢？没关系，只要有"穿透圈"不就解决问题了吗？

进入博士的住宅，阿蒙和野比见到了所有机器猫的设计制造者——E博士。他是个和蔼可亲而又爱唠叨个没完没了的小老头儿。通过和博士的详谈，阿蒙得知有六个机器猫从未来时代叛逃去了十九世纪的世界各地，究竟是什么原因使它们这样做谁也不清楚。因为这六位机器猫是与阿蒙同时出厂的，是阿蒙最要好的朋友，所以想请阿蒙前往十九世纪调查事件真相。

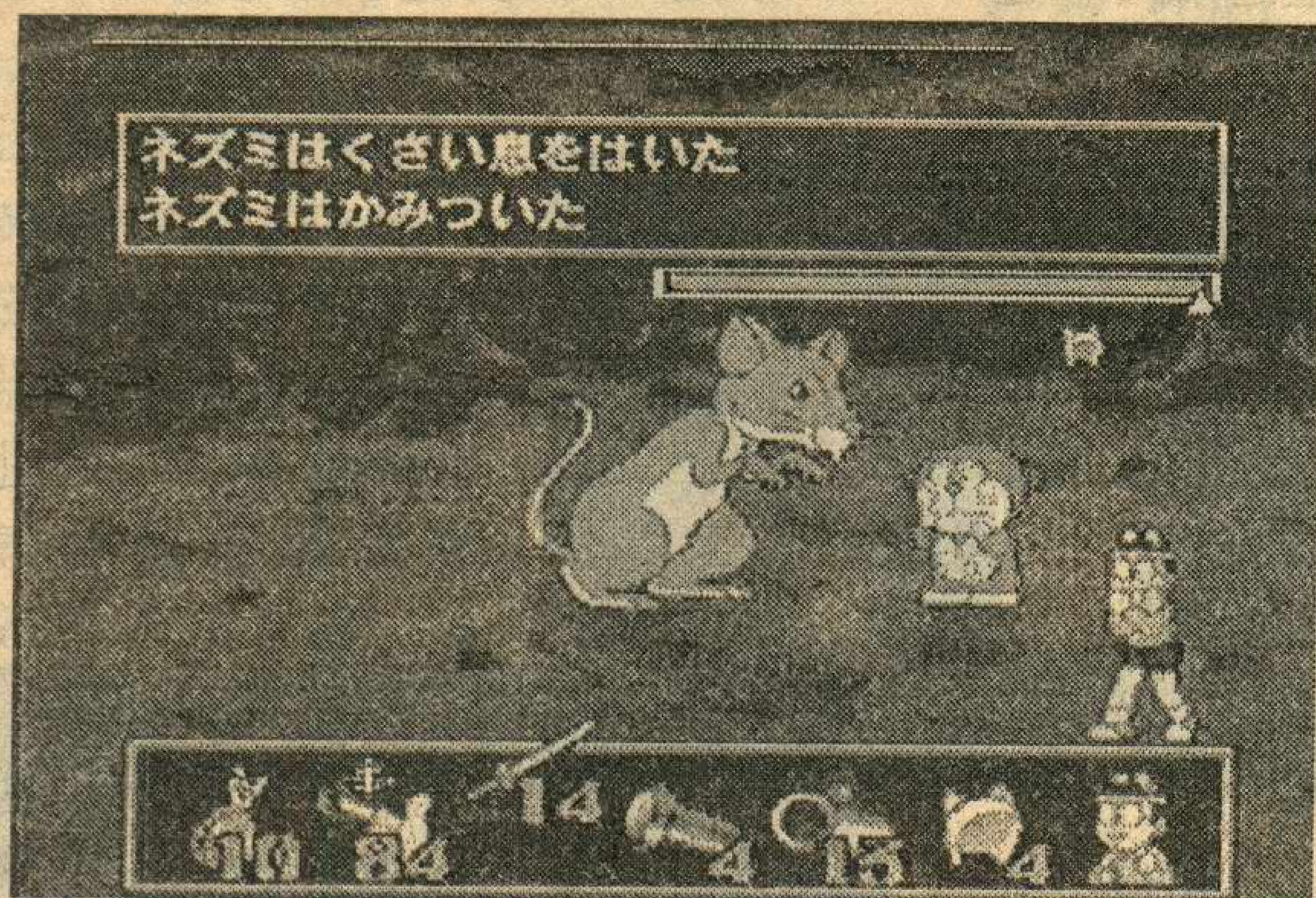
野比一向胆小，但此时闻听阿蒙有这么艰巨的任务，竟也提出要与阿蒙同去。博士便送他一顶"博士帽"，只要带上这帽子就会变得如猫一样敏感，可找出许多不易发现的物品。谢过博士，阿蒙和野比乘上博士家中的"航时机"出发了。

转瞬之间已是一百年前的美国得克萨斯州的某个小镇。阿蒙在街上看到一张通缉令，而被通辑者竟是阿蒙的挚友----机器猫鲁奥·吉多！它现在是西部小镇的神枪手，据说隐居在镇子西北方的土堡里。镇上的人们似乎都极为惧怕鲁奥·吉多，因为它的枪法无人能敌，当然，它就是那六个机器猫中最先逃回过去的一个。

阿蒙向镇里的居民询问有关鲁奥·吉多的情况时，遇上两名枪手决斗，流弹打破了阿蒙胸前的"四维空间袋"。各种道具一股脑地飞散到各处。阿蒙被这突如其来的事故惊呆了，也忙坏了野比——但任凭他怎样用手去抓，也没能阻止道具的丢失。最后，阿蒙的口袋里只剩下四、五样东西了。真是很糟糕的事情！然而更糟糕的事情还在后头，一只大老鼠出现在街上。这可是阿蒙最害怕的"天敌"......但在野比的帮助下到底还是打败了老鼠，两人都觉得愈来愈不顺利。



阿蒙问遍了镇民有关神枪手的事，都没什么结果，只好带着野比往回走。这时有三个牛仔走上前来，不问青红皂白就向阿蒙挑战，似乎是



错把阿蒙当成了鲁奥·吉多。打败他们后，阿蒙向三人解释自己并不是那个通缉犯，并得到他们的信任。野比发现这“三人组”中有一个少女很像静子，便找话套近乎。阿蒙见话题扯得太远，忙拉着野比同三位枪手告辞了。

镇外南面有片菜田，两人在里面转了转，有所收获后又返回了小镇上，发现原先某所房子旁多出一台游艺机。野比上前扳弄，竟意外地得到银币奖励。带着银币回到菜地中，于一堆红薯旁使用，早先在二十一世纪街上碰到的那个怪机器人便会在红薯堆上空现身。可它不肯帮阿蒙什么忙，只好再使一块银币啦(真是贪财鬼!)。终于在怪机器人手中取到了中央镇的通行证。

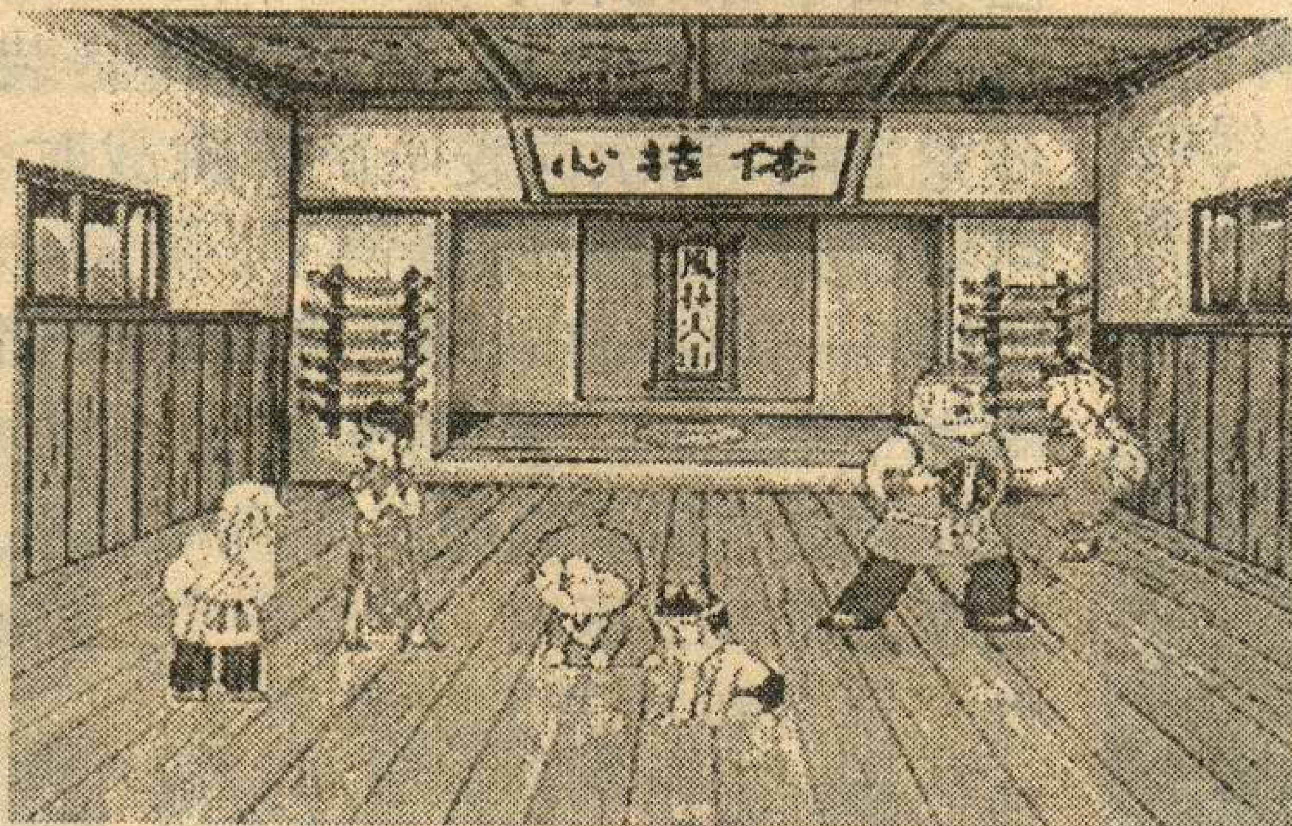
中央镇要比那个小镇热闹多了，还设有酒吧。进入酒吧问询，发现老板和伙计很像大胖和强夫。“大胖”向阿蒙诉说自己的歌声很出众，但苦于没有知音。听到老板又要唱歌，酒吧里的客人们纷纷逃跑。在那鬼哭狼嚎般的歌声下，阿蒙和野比几乎休克。快溜!

出了酒吧，两个伙伴遇到一个乞丐。这个乞丐说自己拥有一台“吸音机”，可抵挡“大胖”的歌声。野比连忙跑到中央镇街上的一台游艺机旁，赢得了一枚银币。买下“吸音机”后二人又入酒吧“应战”。不料在老板的大展歌喉之下连“吸音机”也被震毁。阿蒙和野比匆匆撤出门外。那个乞丐又出主意，愿卖给阿蒙一块胶布，不过要付一百枚银币。野比闻听此言吓得来回乱转，不意撞在乞丐身上，胶布不花一文到手了。

有了胶布后果然不再惧怕老板的歌声，“大胖”十分高兴地认为找到了知音。同酒吧里的客人们聊聊天，酒吧里就会展开“选美大赛”，其中有一名美女就是不打不相识的那位牛仔三人组头领静子。可就在大赛结束时，令人胆寒的神枪手——鲁奥·吉多现身了。牛仔三人组上前挑战，瞬间被打倒。阿蒙质问鲁奥·吉多为何随便伤人，这位机器猫牛仔冷笑着掏出“空气炮”，将阿蒙的HP一下打掉999。

神枪手骑着高头大马扬长而去，阿蒙和野比只好先在客栈休息。阿蒙心中十分楚痛，它不理解鲁奥·吉多为何从一个乐于助人的机器猫变成现在这样。野比见它伤心连忙相劝，然而也无法解除阿蒙的愁苦。

第二天，两人进入一处废弃的小镇(位于中央镇南面)，找到一些战斗道具及重要物品“猫耳帽子”。镇子深处有一座死气沉沉的别墅，似乎隐藏着什么秘密。原来在



这所“鬼屋”般的宅子里，某处竟囚禁着一个小幽灵，这真是不可思议!小幽灵委托阿蒙帮忙寻找牢门的钥匙，说获救之后必有报答。

钥匙在中央镇东北方的牧场中。这儿有许多头牛，其中一头身上就藏有钥匙。另外，多探索一下牧场中的小屋也会得到不少阿蒙丢失的道具。拿到钥匙再回别墅，即可救出小幽灵。光芒闪过之后，幽灵现出真身——原来竟是自由女神!女神送给阿蒙一把吉它，说是在降服神枪手时用得着。

终于可以与鲁奥·吉多决战了!两个伙伴离开废弃的小镇，登上位于全地形图西北角的土堡。若想战败土堡中大得出奇的老鼠，必须备有“猫耳帽子”。沿着正中央的通路走到尽头就是神枪手的住室。要想打倒它可不是那么简单!如不趁其晕眩时使用女神相赠的吉它，打它一万发空气炮也没用。原来这把吉它正是鲁奥·吉多原先同女友相恋时常常弹奏的乐器，它唤起了神枪手过去生活的回忆。鲁奥·吉多回想起当最爱的人出车祸死去后，自己终日郁郁寡欢，而又在不久前被人“洗脑”而丧失记忆的事情。那么说六位叛逃的机器猫都卷入了“谜之洗脑事件”?究竟是什么人要干这种罪恶勾当呢?正当大家迷惑不解时，自由女神出现在众人面前，她鼓励阿蒙继续调查事情的真相，以维护十九世纪世界的和平。阿蒙和野比在改邪归正后的神枪手帮助下，以“友情卡”的力量造出一道时空彩虹，迈向第二个机器猫叛逃者所在的国度——中国。

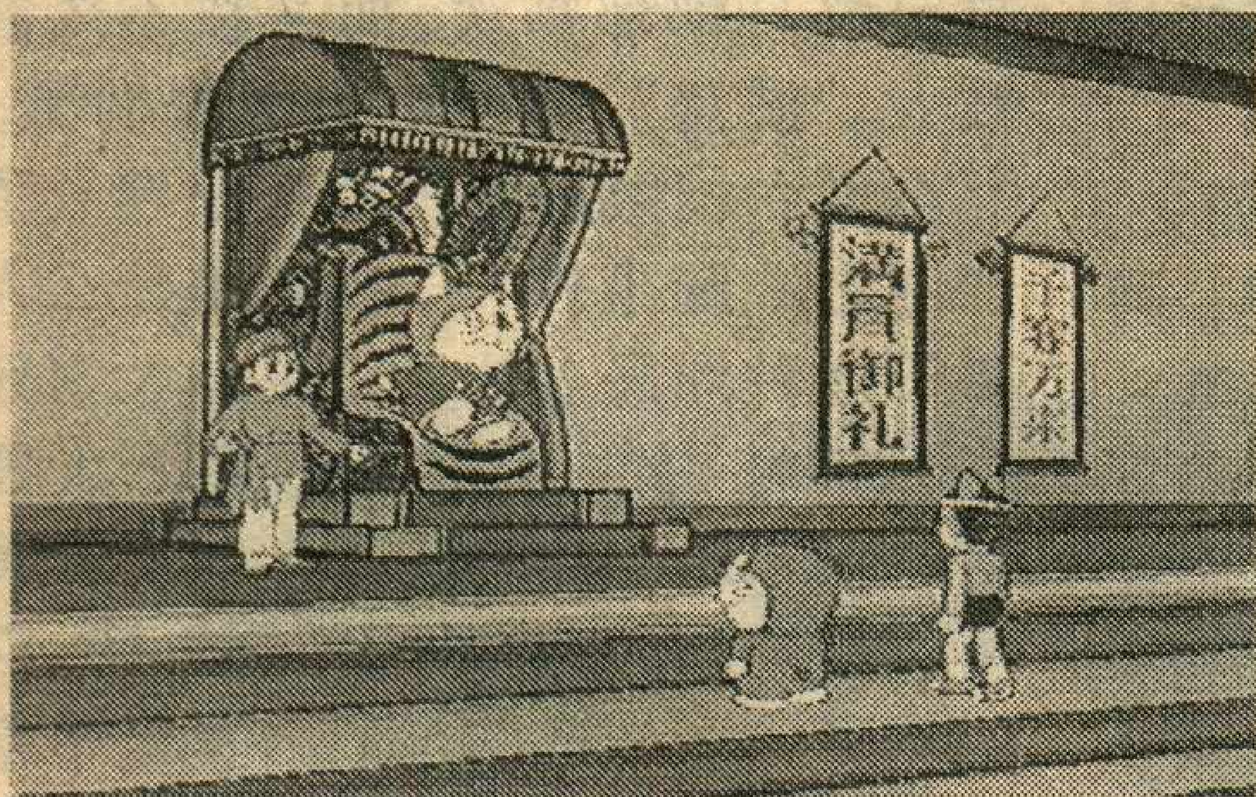
十九世纪的中国，还处于清末时期，一切都是那么古色古香。阿蒙和野比发现了机器猫武功师——王的塑像。在大街上阿蒙见一歹徒意欲绑架一名少女，连忙上前战斗，把歹徒“灭掉”。少女十分感激阿蒙，同两人攀谈起来。从少女处得知功夫王住在一个曲艺团里，二人立即前往“拜见”。不料功夫王趾高气扬地说不认识阿蒙，令阿蒙十分生气。可还没等阿蒙把话说完，功夫王便叫几名美少女拳师将二人一顿臭揍，然后轰出屋外。

功夫王的所作所为简直比先前

的神枪手还要恶劣，不过阿蒙知道它被“洗脑”之前是位怀有仁慈之心的好“王”。在幕后操纵这一切的家伙实在是太可恨了！阿蒙和野比到处游走、询问后一起又回到来时的那条街，去找“功夫之虎”的宅邸。“功夫之虎”是一位瘦小的老人，可武功无与伦比。他让阿蒙和野比同几个弟子比试，然后教给他们一些战斗技巧和心得。

一条热闹的大街上楼阁林立，其中有一处武馆叫作“中国一番”。进入其中打擂，在战胜几个对手后就可同功夫王一会了。这家伙不难对付，在它冲过来的时候发射空气枪（或空气炮）就能轻易取胜。功夫王被撂倒以后也回忆起了自己的过去，流下了忏悔的泪水。

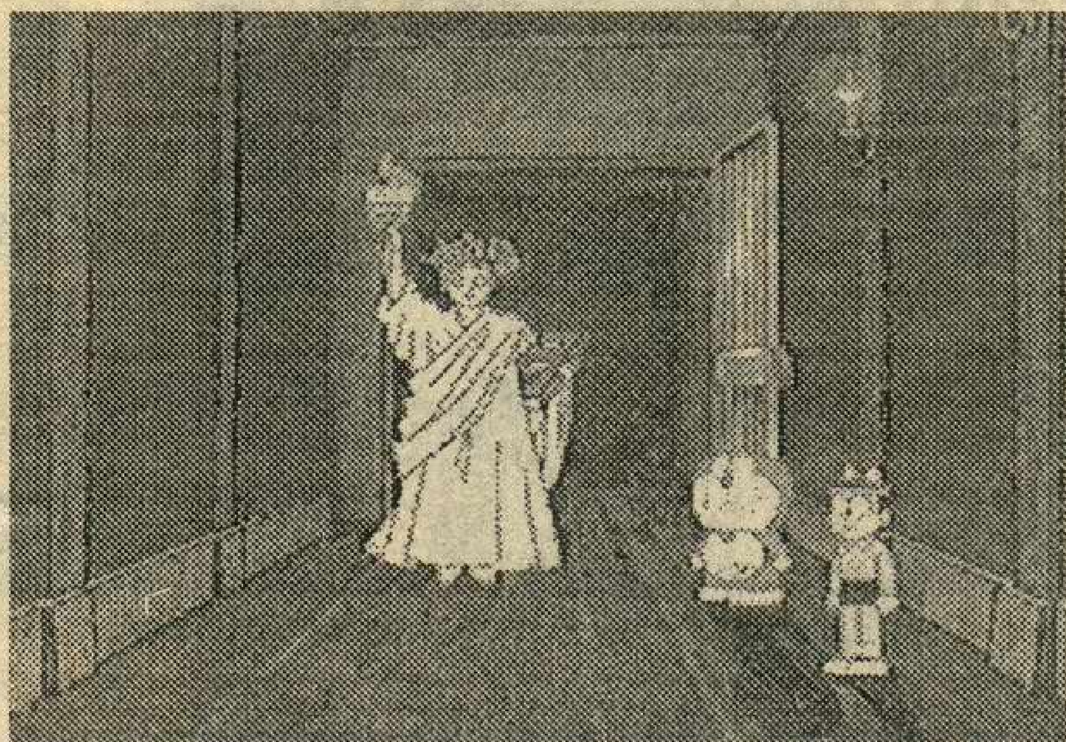
阿蒙和野比要去波斯寻找机器猫魔法师麦哈萨泽了，临行前“功夫之虎”拿给阿蒙一卷书信，托它



送给波斯的帕摩城主。功夫王也来辞行，并向阿蒙许诺今后一定多做助人为乐的事。于是阿蒙和野比又借“友情卡”的力量前去波斯。

在波斯城帕摩城外的沙漠中，阿蒙竟又碰到了那个二十一世纪的怪机器人。根据它的指点，阿蒙带着野比进入帕摩城（此期间要消灭掉拦路的巨蝎）。把书信交给城主后，两个伙伴受到城主的热情款待。离开城主宅邸去城外的集市，在一面墙上阿蒙发现一个老鼠洞，打跑老鼠后可获一件战利品。把刚刚拿到的这件物品送给集市尽头处的宝物商，他会为两人提供帮助。不过要事先回答宝物商提出的几道谜题，但请放心，他会主动将正确答案出示给两人看，实在是很简单。之后便会得到宝物——魔瓶。

在集市东北方的一片空地上，阿蒙和野比遇到一条“不驯服”的飞毯，要同它交手三次才能舒舒服服地坐上去，飞往“天空之城”。这座城建在云彩上面，十分神秘。进入后，阿蒙和野比看到的竟是和大胖、强夫长相“雷同”的两个男孩。与此同时阿蒙又得到一件古怪的道具。



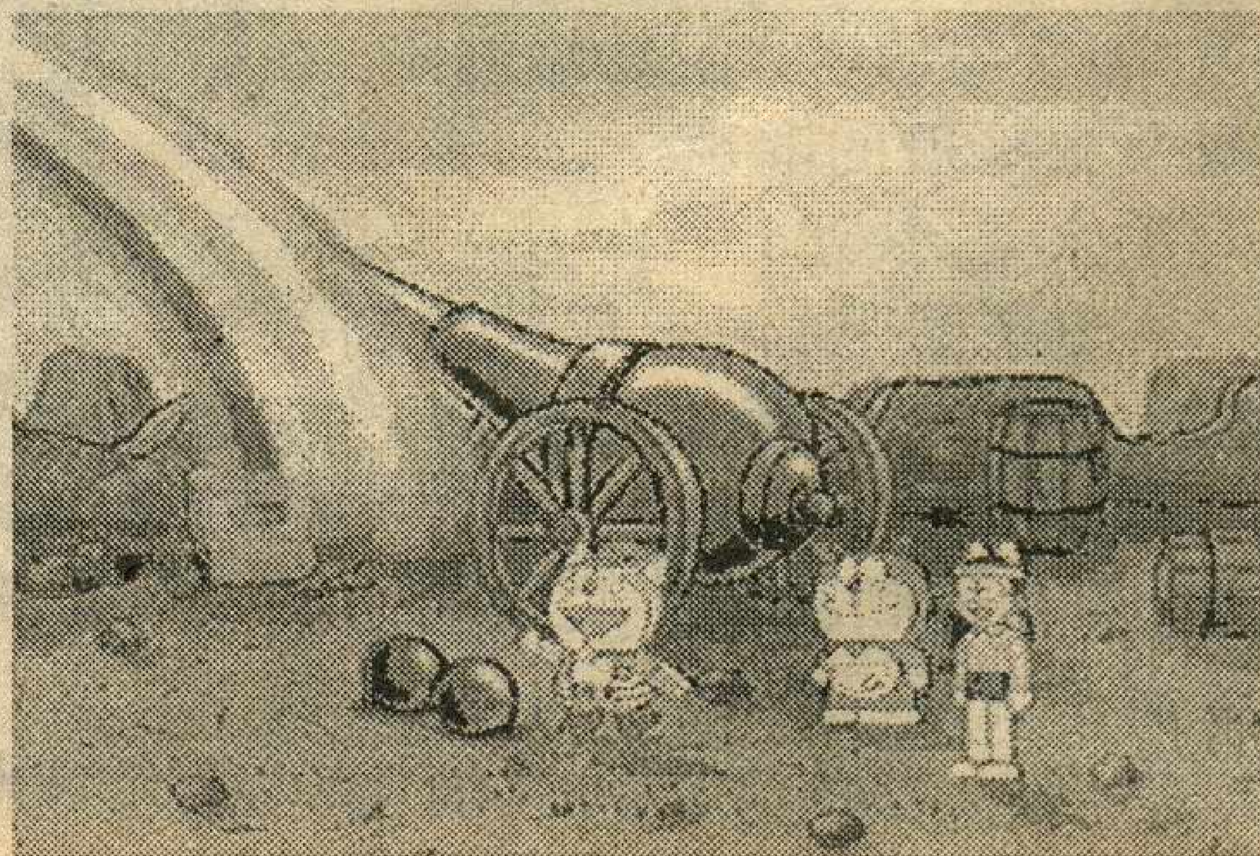
原来这件道具竟是“强盗洞穴”的信物。在守护洞口的大汉的提问下，只要说对口令（第一句）就可进入洞穴。在洞中多方探索会找到不少道具。阿蒙终于在洞的最深处找到了机器猫魔法师麦哈萨泽。这家伙竟当了强盗头儿！阿蒙愤怒宣战，然而却根本不是麦哈萨泽的对手。结果是惨败，还遭抢劫，囊中宝物几乎被洗劫一空。

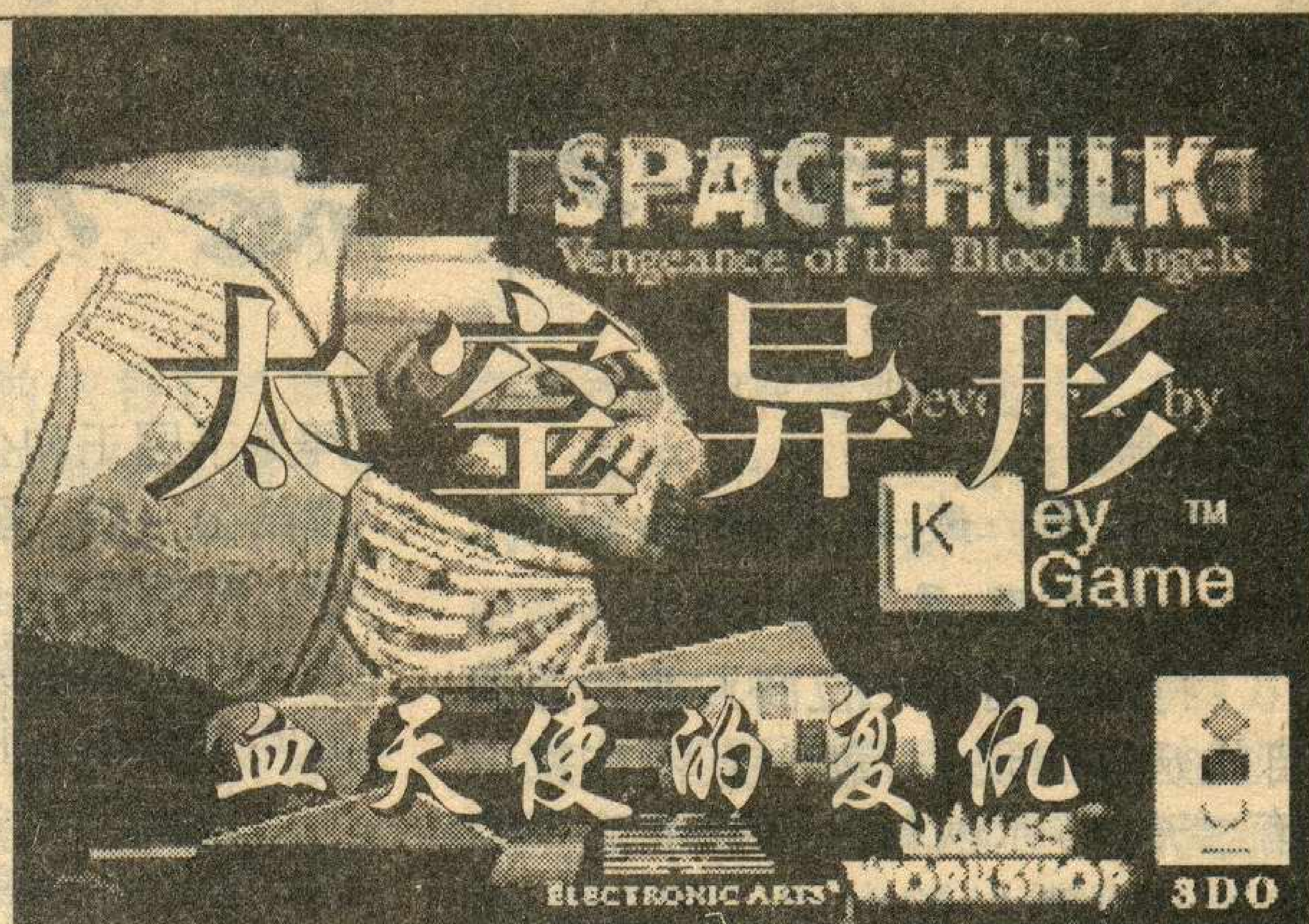
阿蒙和野比不甘失败，在正门右边找到一个暗门，进入后发现是个不小的洞窟。走着走着，于一个深坑对面看见一扇铁门。可隔着深坑怎么过去呢？其实只要使用空气炮打动门旁的机关，坑就会被填平。这扇铁门里居然放着麦哈萨泽的所有宝物！两人大捡特捡，不但收回了原先属于自己的东西，还找到各种特殊道具，这回可真是装备充足啦！再次向麦哈萨泽挑战时，阿蒙和野比已无所畏惧了。阿蒙一边战斗一边拿出刚刚从麦哈萨泽储藏室中取到的“降魔宝镜”，立即使这个机器猫魔法师的记忆恢复如初。这时，神枪手鲁奥·吉多和功夫王也赶来了，他们帮助降服了另外三位叛逃的机器猫——北欧的玛戈斯，南美的利纽和西班牙的美拉迪。七位同时出厂的机器猫都到齐了，大家已知“洗脑事件”的真相——原来躲在幕后策划一切的是机器猫魔王罗莱伊，它偷偷地用特殊设备使六位机器猫丧失记忆并叛逃，现在它正在异次元魔城里面。

大家一致决定，去魔城找罗莱伊算总帐！

登上高耸入云的阶梯，经时空转换终于来到魔王的城堡。这是个相当恐怖的地方，处处散发着邪恶的气息。突然出现的敌人一个比一个强大，危急中机器猫们为了保护朋友的生命纷纷与恶魔们同归于尽。最后阿蒙和野比终于见到了坐在宝座上的身躯硕大无比的机器猫魔王罗莱伊。阿蒙怒斥罗莱伊的罪行，罗莱伊回答说自己曾因贪得无厌被人们所耻笑，为了报复人类而把灵魂出卖给了黑暗的魔界。阿蒙冲上前去，但终因实力悬殊倒在了野比的身旁。见所有的机器猫伙伴全部献出了生命，野比愤怒到了极点，他爆发出前所未有的勇气和力量，同时获得七位机器猫的战斗能力，在一场殊死搏斗后，终于将罗莱伊送入地狱。

望着倒在地上的阿蒙，野比万分难过。但就在他哭泣之时，自由女神再次出现。原来机器猫们的真挚友情感动了女神，她用神力使七位机器猫全部复活了。在女神的帮助下，阿蒙和野比踏上了返回二十世纪的路。大家明白眼前的一切胜利，都是借助了友情的力量，而此次曲折的历程，他们永远都不会忘记……



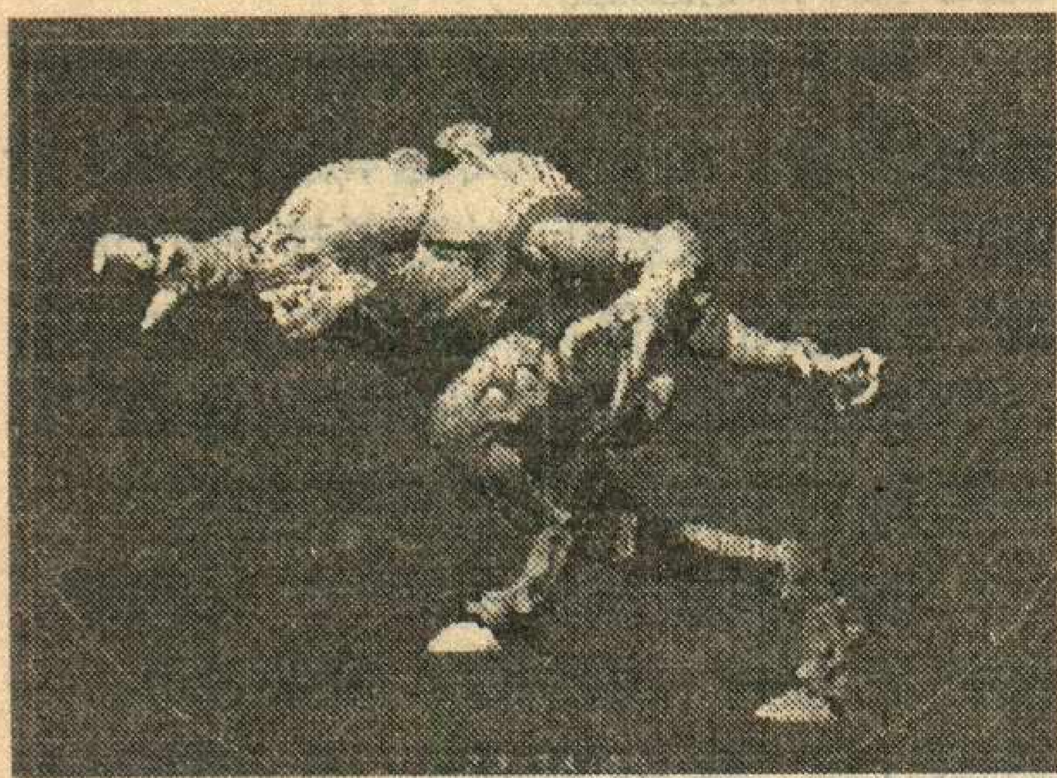


面市期:1995
类型:3D STG
机种:3DO
模式:1 PLAYER

■文/文竹

这个节目实际上是当初64位"美洲虎"(美国雅达利公司推出的机种)95年的王牌游戏,英文名《SPACE HULK · Vengeance of the Blood Angels》,曾受到许多3D游戏迷的欢迎。

游戏背景是遥远的未来,地球人作为宇宙开拓者,乘飞行器移民到各个星系。在某个星球,地球人受到了来自黑暗领域的异形怪物的袭击,新建的宇宙站被占领,无数人遭到杀害。为了夺回失去的领



地,地球人派出强有力的"霍克特别行动机甲师",制定了"血天使"计划,向异形们宣战。

在节目中你要扮演身材高大的机甲战士,并以队长的身份带领其它机械兵潜入异形区,逐一完成机甲师最高统帅指派给你的任务,最终摧毁敌人的基地。随着任务的完成,你的官职逐步增高,然而新的任务也会更加艰巨。

该作品同著名3D游戏《DOOM》十分相似,真三维的视点十分富于临场感。尤其是同敌人近身搏斗时的场面比起《DOOM》更加刺激,其真实细腻的画面效果和阴森诡异的气氛也远非《DOOM》能及。由于使用了特殊CG修饰近景,当敌人靠近自己时,没有了一般3D游戏中时常出现的那种"马赛克效应"(粗大的点阵使画面如同色块镶嵌),给人一种逼真,流畅的感觉。如敌人扑到面前,你可用机械手臂与之"肉搏",一面挡开怪物的进攻,一面挥动电锯、铁锤、电叉、合金刀等近战武器让胆敢阻挡去路的家伙粉身碎骨。当然,异形们也不是吃素的,你若稍有松懈便会受到致命打击!

完成任务时,要根据屏幕左下角探测仪所示方位,按照红色任务标志行动。有的任务是关闭某处的铁门,有的是安放定时炸弹,还有的仅仅是让你移动到某地。虽然最初执行任务前能看到其它战士,但随着深入敌区就会同几位同伴分开,变得势单力孤。所以若在战区处偶然看到战友的身影,你定会觉得一种安全感油然而生。

配合作战显然十分重要。当你



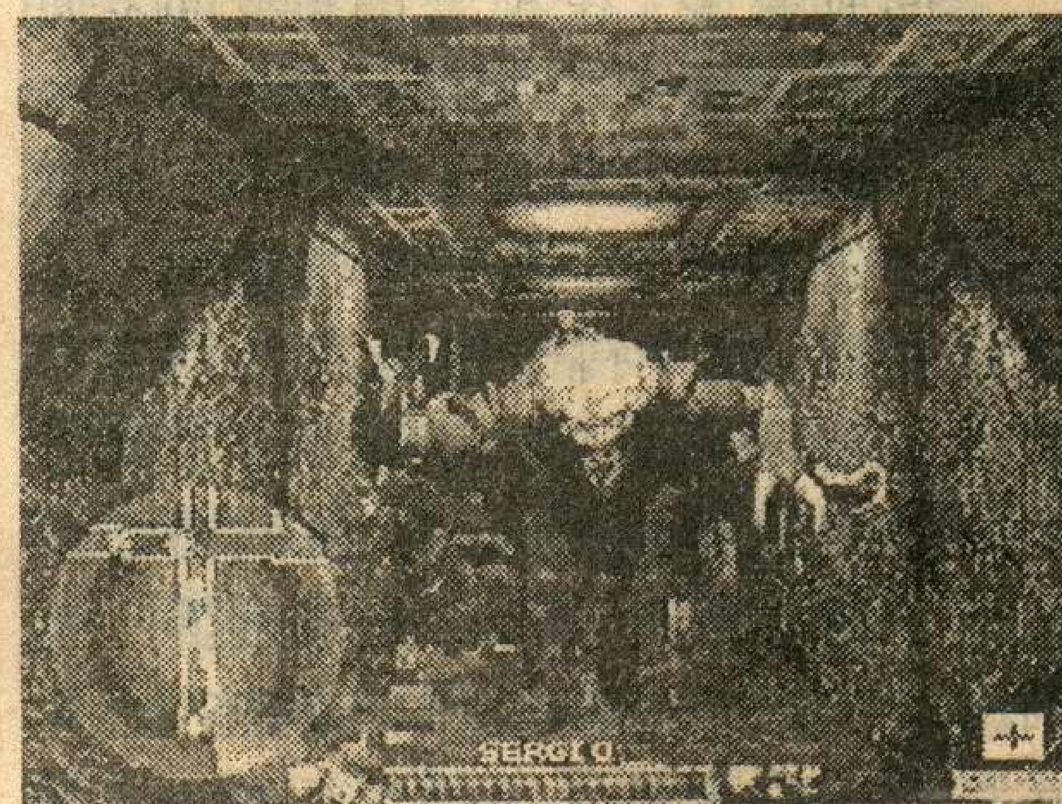
被敌人困扰、马上就要垮掉时,或许正是同伴的一通扫射帮你脱身。同样,若同伴受到围攻,你也要立即上前助其一臂之力。相反你若是视若无睹地走开,那么在同伴倒下后,敌人的下一个攻击目标非你莫属!

操作系统方面,比一般3D游戏较为复杂:

方向键"上":前进
方向键"下":后退
方向键"左":向左转身
方向键"右":向右转身
A键:机关炮射击/近身攻击
B键:机关炮射击/近身防御
C键:拾起用具/放下用具/开门/关门/拨动开关
R键+A键:自我毁灭(拥有重型喷火装置或电锤时)
L键+方向键"上":俯视地面
L键+方向键"下":仰视顶棚
R键+方向键:微型扫描仪关闭
R键+L键:重新打开扫描仪并中止任务
STOP键:退出游戏
START键:暂停游戏并打开全景扫描器,察看任务

当按START键打开任务指令选项后,可用方向键+L/R键控制扫描器的固定/不固定方位扫描、移动扫描区;也可用方向键和A、B、C键确定/解除全员行动状态、变更/恢复命令。

每完成一个任务,程序就会自动储存进度到3DO主机内存里,这样的设定对游戏者来说算是相当方便。好了,开始战斗吧,看看你能得到多高的官衔吧!



勇者斗恶龙IV

■文/相辛 郭彭

(接上期)

第三章 武器师特尔纳科（武器屋トルネエ）

特尔纳科是一位商人兼武器家。自从妖怪出现后，就一直闲在家中。第二天，特尔纳科来到村子里。首先来到一位老人身边，老人想请武器师把他推到教堂。如此照做后，老人高兴地给了几个金币。随后，来到村西南的武器店门口，正好老板在招工。他把柜台交给特尔纳科，自己回屋里干活去了。

积蓄了一些钱后，特尔纳科买了几件防具。此时已可外出冒险了。

在村北的地穴中，引大石球填了坑后，过坑来到了最底层。在里面找到了宝物"铁钱箱"（てつのきんこ）。有了它，即使死亡后，钱也不会丢失。但需注意，应在取了宝物后，用事先推过来的石头压住机关，才能将宝物带出。

向南来到了一个无名的村落。这里有一位建筑师。村长也十分古怪。出村向南，来到了波恩莫尔（ボンモール）城。此城的国王正准备同南方艾恩多尔王国开战。但能修好两国之间断桥的建筑师最近不见了。

在地牢中，特尔纳科见到了老朋友的孩子。他请求武器师给他一只奇美拉翅膀，他飞回了赖库那巴村。夜里，特尔纳科被一阵忧伤的笛声所吸引。在武器屋后见到了独自吹笛的王子。他给了武器师一封信（ずうじのてがみ），希望帮他送给艾恩多尔王的女儿——莫尼卡公主。

回到家乡，在狗舍门前，向老朋友的儿子借到了小狗托马斯（トーマス）。带着小狗来到无名小村，小狗叫着冲进村长家。原来这村是一只小狐狸变的，整个村子也是它的朋友们帮着变出来骗人的。这时，那个如梦方醒的建筑师走了过来。他向特尔纳科道了谢。当听说国王正找他时，立刻回城了。把小狗还给它的主人后，武器师过桥来到了艾恩多尔城。进城拜见了国王和公主后，将王子的书信读给公主听。国王同意将公主嫁给王子。带着国王的书信（ずうのてがみ）回到波恩莫尔王城。国王看罢信后同意停战，并希望早结良缘。

将这个好消息带到艾恩多尔王国。国王十分高兴，特准武器师买下一座店铺并在此开店。城西南的那座空店铺里，有位老者正等收卖房钱35 000元。为了凑足这些钱，特尔纳科决定外出寻宝。于是，在教堂门口雇了卫士斯科特；在旅店二楼雇了旅行诗人罗伦斯。三人同行安全多了。

来到王城东北方的地穴中，打开水门机关，把水排入地下二层。再坐船去地下三层。在最里面找到了银女神像（ぎんのめがみぞう）。带着宝物回城，在城东一幢楼的二楼，以25 000元的价格将其卖给了一位古董商。买下了店铺。此时，武器师的妻子带着孩子来这里帮忙开店。

一天，特尔纳科来到了城东一处地下工程处。里面有一老者，他告诉特尔纳科，这是一项连接大海两岸的海底隧道工程。如果完成，便可以到新大陆去冒险了。但是还需60000元资金才能完成。特尔纳科决心到新大陆去闯荡，回城着手筹钱。

整日忙于赚钱的特尔纳科，偶然来到了地下赌场。发现只有一个人在里面。上前搭话，原来那人是从巴特兰多来的战士莱安。疾恶如仇的他居然封了赌场！

终于攒足了35000元，将钱交于老者后回城等信儿。有一天，妻子告诉丈夫，隧道已经竣工，可以使用了。特尔纳科与妻子告别，准备去新大陆。临走时，发现赌场已重新开业。原来，莱安已经离开了。他先去了新大陆，此时虽然有钱，但一枚筹码要200枚金币，真太阴损了！不过也有黑招。经计算，换838861个筹码此时只用40枚金币!!!

特尔纳科，通过海底隧道，来到了新大陆的布兰卡（ブランカ）王国。自此，开始了新的冒险。

第四章 蒙巴巴拉村的姐妹（モンバーバラの姉妹）

蒙巴巴拉（モンバーバラ）村有一座地下剧场，自从舞女马尼亚（マーニャ）来这里演出后，每天晚上都是人山人海。马尼亚还有一个妹妹，叫米纳亚（ミネア）。自从邪神诞生后，这片大陆也受到了魔族的侵扰。不幸的事情发生了：姐妹俩的父亲艾多干（エドガン）被杀了！米纳亚决心为父报仇，消灭妖魔。她先来到蒙巴巴拉村找姐姐。

马尼亚正在台上表演，忽然老板叫她下台，说有人找她，原来是妹妹来了。当妹妹告诉她父亲被杀的消息时，二人相抱痛哭。姐妹二人决心报仇，老板送给他们100元做路费，并希望她们有朝一日能回到这里。

向村里朋友告别后，二人离开了蒙巴巴拉村，返回故乡阔米孜（コーミズ）村。来到家附近，自家的小狗已跑过来迎接。在屋后的墓地中，姐妹俩祭奠了父亲。屋外的老人告诉她们，她们的父亲艾多干（エドガン）有一个弟子，名叫奥利恩（オーリン）。他现在住在村西的洞穴中。

来到洞中，利用空间转换闸门来到最里面，见到了奥利恩。他听说了教师的死讯和姐妹俩儿的决心，便答应跟姐妹俩一齐干。另外，还在山洞中找到了黑暗的灯油（やみのランプ）和静寂之玉（せいじゃくのたま）。黑暗的灯油可把白天变为黑夜；静寂之玉用来攻击邪魔。出洞向北，来到了金古雷奥（キングレオ）城。这个城中的卫兵都很横。奥利恩用魔法钥匙打开了由魔法禁锢的大门。

北方的哈巴利亚（ハバリア）镇是一座港口城镇。这里有一艘客船准备开往艾恩多尔王国，但必须有乘船票（じょうせんけん）才能上船。

向西方前进，这一天来到了阿太姆托（アッテムト）村。此村已被妖魔破坏，幸存下来的人们还在挖凿隧道，据说要直捣地狱之王的老巢。三人立即下洞，在最底层得到了火药罐（かやくつぼ）。前方的工人决定冒着生命危险继续挖凿。

带着火药罐回到金古雷奥城。从东门儿进入王宫，在大臣房间隔壁的胡同里，点燃了火药。“轰”的一声巨响后，大臣吓得坐立不安。他走出屋子，居然走进了墙里！偷偷跟踪至此的三人在墙上调查发现了暗门的机关。打开机关，来到了密室内。王座上正坐着一个妖怪，上前问话后得知，姐妹俩儿的父亲艾多干正是被其所害！三人听后大怒，上前与之决战。在使用了静寂之玉后，妖怪的力量大减，被打败了。突然，王座后面又出现了一个妖怪，它就是皮萨罗派来占据此城的金古雷奥八爪狮子。它轻易地击败了三人。

三人醒后，已被关入地牢。在牢中还有一位老人。经指点，取了乘船票后，三人从秘道逃出。突然卫兵追了上来，奥利恩为了保护姐妹俩儿，只身返回挡住卫兵。姐妹二人乘机逃出城去。姐妹二人深知，仅靠自己的力量很难与邪魔抗衡。于是，二人决定乘船前往艾恩多尔王国，一方面锻炼自己；另一方面寻找传说中的勇者。验完票后上了船。在客舱内认识了一位少妇，交谈后上甲板，找到船长请求开船。

第五章 引导光明的人们（导かれし者たち）

通过城西南的海底隧道，我来到了艾恩多尔城。在城西教堂门前，有一个自称米纳亚的占卜师在做佣人。当我告诉她，自己就是传说中的勇者时，她欣然加入。她还告诉我，她姐姐马尼亚正在地下赌场里赌博。来到地下赌场，找到了正玩老虎机的马尼亚，她也成为了伙伴。

她告诉我，她丈夫特尔纳科是个了不起的武器家。最近去了新大陆冒险。城西的神庙被一个叫阿利娜的公主派人看守着不让通过。我们只好先返回布兰卡城，再向东方前进。

这一天，来到了山谷的出口处——一座神庙。里面有一个自称霍夫曼的旅店少掌柜，他正在做世界旅行，由于不信任我而不让我通过。我们只好继续向东前进。这时来到了一处魔法山洞。用三个人的力量撞开石门，冲了进去，找到了一颗信任心（しんじるこころ）。带着宝物来见马车夫，他终于对我产生了信任。他连同马车一同加入了队伍，并带我出了神庙。他还告诉我，他最终要去另一片大陆上的民特斯堡（ミントス）开店。

向南来到了阿纳依鲁（アネイル）镇。晚上，我们在墓地见到了甲之勇士利巴斯特（リバスト）的亡灵。他告诉我去找天空之铠。

南方的阔南贝利镇（コナンベリー）。这是一座港口城市，港内停着一艘客船。马尼亚认出正是她们坐过的那条船。另外，在造船厂内，有一艘刚造好的新船，据说是一个叫特尔纳科的武器家订造的。现在，他已去了东方的海角灯塔，消灭那里的妖怪。

来到灯塔内见到了特尔纳科。接过他的重担后，他便回阔南贝利镇检查新船去了。冲上顶楼，消灭三个妖怪后，用找到的圣火种（せいなるたねび）点亮了灯塔内的巨灯。回去向特尔纳科报捷，他十分高兴，并加入了队伍。他有一项专长，就是鉴定物品。在道具栏内多出一项“看”（みる）。如是武具则说出谁能装备，很方便。他还献出了自己买的新船。这下子可以航海了！

乘船向南，来到了大洋彼岸的民特斯堡。村内有一老学者，名叫希尔坦（ヒルタン）。先选“いいえ”让他高兴，再选“はい”接受考试。虽然不懂得老头儿胡说些什么，但是我最后骗到了宝藏图（たからのちず）。图上箭头为自己所在位置，“X”代表宝藏所在地。此图可做世界地图用。

在城堡二楼，见到了一位重病的神官和看护他的魔教使者。使者说，他叫布莱，病人叫库利福特，二人都是萨恩特哈依姆王国公主——阿利娜的部下。现在神官病重，公主已去东方找药。布莱加入后，我们向东来到了索雷克（ソレック）城。他告诉我，只有得到帕代奇亚的种子（パデキアのたね）才能种出药材。在南方的冰之洞中，我们遇见了阿利娜公主。在最底层，找到了宝物，带回种子见国王。不久，便得到了药材。给神官服药后，他的病好了。公主与我决心一同消灭邪神。门口一人告诉我，在金古雷奥城有战士莱安的消息，我决定去找他。

乘船来到金古雷奥城，有一个自称莱安旧友的人，他说莱安现在被困城中，请我快点救人。要想打开门，必须找到拥有魔法钥匙的奥利恩。

终于，在公主王国属下的夫赖诺尔村找到了他。他说已将钥匙藏回了山洞的密室内。回到姐妹故乡等处收集了一些情报，便来到了故乡西方的山洞中，在原来得到黑暗灯油的那个宝箱上再调整一次，打开了密室的机关。进密室，用盗贼的钥匙开门后，得到了魔法的钥匙。

用钥匙打开了金古雷奥城城门，冲进城去。在姐妹俩的引导下，来到了原先那个暗门处。此时，莱安正在与卫兵战斗。他领我们冲入密室，那只八爪狮子还在那儿，我们则一拥而上，结果了妖怪。击败它后，莱安对我十分敬佩，当知道我就是传说中的勇者时，立即加入了队伍。自此，八大英雄已经聚齐。做为天空勇者，我必须拥有天空四神器才能战胜邪神。现在，我和伙伴们立即动身去找它们。

这一天，我们来到地图上西北角的大岛上的斯坦希亚拉王国（スタンミアラ）。王宫内有人向我透露：国王拥有天空之盔！我立即去见国王。可他却执意不给。我很失望。听人说，国王有位艺人朋友，叫帕诺恩（パノン），他与国王是挚交，没准能说服国王。

在蒙巴巴拉村地下剧场，经老板引见，我见到了帕诺恩。将他排在队首进入王宫，果然说服了国王，给了我天空之盔（てんくうのかぶと）。

出了王城向西，横跨大西洋后，来到了地图东北角的一个小岛上。岛上有一位国王，他有很多宝物，但得用小奖牌（ちいさなメダル）来换。

坐船从此岛向北，有一处神秘的水洞。在洞中，找到了四神器之一的天空之铠（てんくうのよるい）。

这一天，我们来到了公主的故乡萨恩特哈依姆王城。消灭了王座上的妖怪巴尔扎克（バルザック）后，在楼下魔法门后得到了“熔岩杖”（マグマのつえ）和“摹仿之笛”（あやかしのふえ）。

来到莱安的故乡巴特兰多王城。国王告诉我，在依木尔河上游，有一座由女性统治的王国。国王拥有天空之盾。大臣说，熔岩杖在那儿会有帮助的。我们立即乘船，沿依木尔河前进。最后，来到了王国外的山口处，使用熔岩杖，我们进入了嘎单布鲁古王国。(ガーデンブルグ)

在王宫内的一间屋子里，有个家伙溜走了。正想追上去问问，却被女武士当成小偷抓入大牢。过了一会儿，女王召见。我得知，有一个青铜十字架被盗了(ブロンズのじゅうじか)。我答应去捉回真正的小偷。在城东南的洞穴中，我们击败了小偷。

回到王宫，女王很感激，送了我们最后的钥匙(さいごのカギ)，并叫我去“罗匝丽处”(ロザリーヒル)转转。去地牢救出做人质的伙伴后，在另一处地牢内，我得到了天空之盾(てんくうのたて)。

来到依木尔村休息。晚上，我做了一个奇怪的梦。有一位姑娘叫罗匝丽(ロザリー)，她被一个叫皮萨罗的家伙幽禁在高塔之上。一天，皮萨罗跑来告诉她，自己不久将消灭人类，那时他的工作就结束了。可罗匝丽并不高兴，她劝皮萨罗终止计划，皮萨罗生气地离开了。

这是怎么一回事儿？这个塔在哪儿？罗匝丽处又在哪儿？

我们到了巴巴利亚北方的大岛。那儿有个海滨村落(うみべのむら)。这个村子夜里由于涨潮会被淹没一半儿。但其中有一块地是干的。第二天一早，在那地方找到了干石(かわきのいし)。

在阔南尔利镇东方的灯塔的东方，有一处细小的水道。顺其向内，来到了罗匝丽处(ロザリーヒル)。村西有一座高塔，正是梦中那座！我记得皮萨罗来时曾用笛声打开了暗门。于是取出摹仿之笛吹了起来。果然，塔的右角上出现了暗门。在顶楼，有一个皮萨罗武士看守，收拾了他后，又得到了一个静寂之玉(せいじゃくのたま)。来到内室，见有一个姑娘坐在床上。上前交谈得知，她叫罗匝丽，是皮萨罗的女友。我们谈起了人类的灾难和邪神臧丝皮萨罗罪行。罗匝丽流下了红宝石的眼泪(ルビーのなみだ)。她的宠物施莱姆告诉我，在艾恩多尔城南方海南的神庙里，有变化之杖(へんげのつえ)有了它，就可以装扮成妖怪。

村子东北方有一个湖，湖底有一洞穴。在洞中，用干石在一瀑布前止住了水。进到里面，得到了时间的沙子(ときのすな)。在最里面找到了威力无比的金属怪之剑(はぐれメタルのけん)和邪气十足的蛇心面具(じゃしんめん)。再回到艾恩多尔城，乘船向南，来到神庙处。打开牢门下到洞中，找到了变化之杖。

乘船继续向南，来到了地图上南方的大岛。过了岛上的利巴赛得(リバーサイド)村后，进入了一座神庙。借助神庙中的机械人像，来到了对岸。向东北方前进，来到了臧丝皮萨罗的基地—恶魔城(デスパレス)。城中到处是妖怪，用变化之杖装成妖怪再与之对话就不会有麻烦了。

来到楼上议事厅，见已有妖怪等在那儿。上前询问得知臧丝皮萨罗大王马上就要来了，不准随便走动。我们四个人便坐到最左边一排空位上。不一会儿，邪神出现了。他说地狱之王艾丝塔克已在阿太姆托村的地下宫殿中复活。我们立即飞到阿太姆托村，此时地下通道已经挖通。进入地狱殿，找到了刚复活的地狱之王。我们乘其没完全恢复之际发起快攻，结果了他。此时邪神刚刚赶到，他见状暴跳如雷，要杀死我。

突然，侍从来报，说罗匝丽出事了。邪神大惊，顾不上我们就找罗匝丽去了。他走后，我们也快速退出宫殿。在原来由一骷髅兵看守的宝箱中找到了煤气罐(ガスのつぼ)。来到利巴赛得村，将其交给一柜台师傅。他答应在明天制造出一只热气球。第二天，登上热气球(按A键)，飞到了地图上划“×”的地方。

沙漠中有一片绿州，那就是精灵(エルフのさと)。这里有一颗千年古树，树顶上有宝藏。三个人一起上树，来到树顶。这里有一位天空族人，叫鲁希亚(ルーミア)是个姑娘。她希望我带她返回天空之城，并告诉我，天空之剑就在后边。她加入队伍后，我在她身后找到了天空之剑(てんくうのつるぎ)。此时，四神器全部找齐，该是上天见龙神的时候了。

乘气球从阔南贝利镇出发向西，来到了地图中央的禁岛。着陆后，来到了“上帝的旁边”村(ゴッ2ドサイド)。得知南方的天空之塔是通向天空之城(てんくうじょう)的必经之路。但必须同时配齐天空四神器才能进入。先从东方的神庙中取来男爵的角笛(バロンのつのぶぇ)后，再进入天空之塔，最后上到顶层。站上神台，一朵祥云飘来，把我们接上了天空之城。

我让鲁希亚排在队头，进入了天空之城。此时她提出离队。跟着她回家，她把一只叫多兰(ドラン)的龙族介绍给我。

上了顶楼，见到了龙神。他向我讲述了前因后果，并为我的天空之剑增加了威力。他鼓励我去消灭邪神，并答应给予帮助。不过在这之前先要破四个结界庙。

从天空城的云朵空洞中跳下，进入了通往魔境的结界洞穴。

来到魔界，先到了一处希望的祠堂(きぼうのほこら)，宝座上有一精灵现身，他为我们治伤，并要我先打破四个结界庙再进入邪神城。我带领伙伴们打破四个结界庙。冲入了邪神城。这是一个很大的迷宫。绕出邪神城，来到了后山，用角笛叫来伙伴们。邪神已化为一个妖身坐在宝座上。

决战就这样拉开了。虽然邪神一次次地变身，但是我们依靠集体的力量，团结奋战，互相救助。最后，随着一声巨响，邪神被打败了！

大地开始崩裂，眼看危险已至，突然龙神从天而降，把我们接回了天空之城。

龙神告诉我们和平已经降临，我们可以回故乡了……

怪鸭历险记



机种：FC
类型：ACT
出品：CAPCOM

■文/水水

看过动画片《怪鸭历险记(DACKUIA)》的玩友，一定还记得片中那个吸血怪鸭吧?CAPCOM公司改编的同名游戏主角原型就取自此片。这部动作类精品和CAPCOM其他作品一样，难度偏大了些，但打通游戏后的成就感是其他节目所无法比拟的。故事是说，在某个城市里，秘密犯罪组织F.O.W.L的罪行用海水也难洗清，为了阻止他们的恶魔计划，怪鸭DARKWING出发了……

记住收集所有非法的钻石和金条。祝你顺利!DARKWING。

一、怪鸭的自身能力

B键：发射。A键：跳跃。选择键调出特殊武器(武器数目在画面左上方心形血格下显示)。当怪鸭跳近铁锚等物时会自动抓住吊在上面。如果吊在钢梁、木板等物时，再按A键可跳在钢梁上，同时按A和下键会跳下钢梁吊在底部，熟悉地掌握这项能力是过关的基础。

二、器械

箭形武器：遇障碍停在空中一段时间，可作攀登工具。

闪电形武器：双分刺。

圆点形武器：落地后双向刺出。

白箱子：加满血格。

小人：加一命。

第一版面

1-左，码头

在空中一带铁锚上跳跃，小心第二个蝙蝠，要往回跳一下。首领是一个小丑，它不会与你处在同一层横梁上。顶层有尖刺，不可碰上，还有小人扔香蕉皮，击中小丑15次即可。

1-中，都市

利用台阶上的轮胎走过尖针地带。龟怪会脱下甲壳攻击，跳起躲过龟壳发射2下，再跳起躲过旋回的甲壳。用气筒给气球充气，抓住飘过去。身首分离的鸡精要击中头部2次才可消灭。首领是一个抛木箱的大个子，乌云蔽月时它会现出原形，在这时攻击最有效。现原形后也会向你扑来，巧妙利用平台躲过。

1-右，下水道

关尾处随一系列绿色平台移动，并小心平台间的刺包，否则会坠入水中。首领是蓝色水怪，它借助水遁来时不要被碰上，在它钻出水面时攻击有效。它钻出水面时，在你下方的水池中人会窜出水滴和圆形水泡，水泡可以打掉。利用画面上的一截水管与首领周旋。

第二版面

2-左，丛林地带

林木上缠绕着的热带吃人花会吐出花苞。利用顺流而下的滚木和水中的石块通过大瀑布。随小瀑布落到底层。绿铁皮人弱点在头部。首领在藤条上，击中它时，它会窜上高处，启动机关射出小球。

2-中

魔壶中飘出的白色幽灵会喷出蓝色火焰，在它飘出来时击打魔壶有效。小飞猫和空中喷火苗的飞人要趁早消灭。首领是一个放雷电的老怪，最下层被它放了电，应在两边的悬木上作战。老怪向上发射的追踪雷电会在你头顶上方落下。这关难度大，但首领极易对付。

2-右，建筑工地

狐狸会放火焰，机械铁狗动作呆板，但不必缠斗。后半部有许多鸡精和龟怪。向上有一处使用箭可借脚跳进左侧的豁口处，取得加血和奖人。首领是一只火鸡，手持扳手，它控制着三个喷火器。游戏开始后，下面的喷火器是熄灭的，火鸡用扳手嗒嗒地开动机关，在这时攻击，火鸡不会还手。喷火器修好后，跳到上层，准确地击中喷火器的小孔4次，打坏后火鸡会上去修理，再趁机猛攻。

第三版面

这个版面只有一关，却是版面最长、难度最大的一版。通过“对话”你可以知道，这是最后一战。怪鸭终于找出盗匪的躲藏处，秘密犯罪组织F.O.W.L在飘流的船上设置了要塞负隅顽抗。

3-1，船舱内外

甲板上有发射炮弹的熊，爬下可以躲过炮弹。船舱入口处守着甲壳兽，击打背部有效。拉动机关，及时抓住铁梯跳上去，再利用几个铁梯来到船舱最底层。银衣人也会发射，击中几次它会变成银兽走下木箱，这时万万不可射击它，否则它会在画面上东窜西跳。抓住舱壁上的排钮钉跳过去，在关尾前要取到双分刺武器。

恶贯满盈的首领坐在阳台上，阳台安装着电网，还有小飞碟不时追踪着怪鸭，要用双分刺打掉飞碟，再快速抓住壁钩向阳台狂射，因为飞碟一批一批总打不完。要注意保持血格，耐心周旋下去，才能以微弱的优势赢得最后胜利。

三、附加版面

1-右版面。在通道下落时按右键，可落在豁口处，但你无法跳上水平方向的通道，可调出箭形特殊武器，借此上去，你会发现……

2-左，丛林版面。过大瀑布后，不要随小瀑布落下。向右走，打死两只蝙蝠，还有一道较宽的瀑布，瀑布里有一层石阶，跳上去走过。瀑布后有奖人，利用挂钩到对面山壁前，跳起射击，你将会进入一个奖励版面，极为精彩。

以上不过是一个简略的介绍，还有一些没有提及的秘密，你不妨进入游戏中去体会吧。

售价仅每套99元的软件 满足您日常99%的需要

英汉通——
具有全屏汉化功能的联机词典

■操作系统动态汉化：将英文操作系统(如MS DOS、DRDOS、PC DOS、WINDOWS3.X & 95DOS任务)的在线帮助、错误信息、提示会自动变为中文。■应用程序动态汉化：将应用程序显示在屏幕上的英文信息(包括菜单、提示、对话框等)就自动转换为中文。■汉化功能内嵌整句翻译、动态过滤、语法及字形分析、智能切分等核心专有技术。■英汉双向联机词典：可同时在DOS及WINDOWS环境下使用，无须汉字系统支持。总计四十万条英汉、汉英词汇，可以方便地在屏幕上用鼠标或者光标抓取英文或汉字的单词及词组，进行英汉、汉英、英英(同义及近义词查询)翻译，代价仅是2K内存。查询结果可由英汉通送入WPS、CCED等编辑器。特别支持各种游戏及INTERNET等网络环境。■每套英汉通4.0标准版均赠送：CCED 5.03正版＋天汇3.0袖珍版＋洪涛实用工具精选……

英汉通标准版售价：个人99元，单位150元。

梅开二度，再现自然
有关自然码的最新动态

自然码被国家科委、国家教委考试中心、中国信息技术标准化委员会等权威机构向全国推荐；有关自然码的讲座多次被中央电视台重播——这不是新闻；自然码被SPDOS、UCDOS、微软中文DOS/中文WINDOWS双拼方案采用，并被全国计算机等级考试、劳动部职业技能考试、中央电大、中国计算机函授学院等列入考试/培训大纲或教学课程——这也不是新闻。

有关自然码的最新消息是：**作者周志农决定推出最新的自然码5.61标准版，并授权郑州洪涛软件为全国独家总代理。**自然码5.61版不仅继承了老版本自然码(如UCDOS3.X-5.0中的自然码V5.2,SPDOS中的自然码5.0等)的实时造词、智能相关处理、南方音等独具特色的优点，还■新增五万余条的国标词汇和一万余条常用词汇■全面兼容SPDOS双拼/四通双拼方案■全面支持各种最新版本的汉字系统。

自然码5.61标准版售价80元，赠"弹指通"常驻式自然码速查词典及自然码说明书各一套。套装版售价99元，含ED95中文字表处理系统V2.1(兼容WPS及CCDE)/弹指通自然码词典(可随时弹出速查汉字的各种输入法编码)/自然码说明书各一套。

以上英汉通及自然码请直接向本地代理商购买，购买时请索取用户登记卡。

本地无代理商的用户请直接通过邮局汇款给"**450000 郑州市1411信箱 洪涛软件邮购六组**"，汇款时务必在附言栏里写明您需要的软件的名称，洪涛软件保证在收到您的汇款三天之内免费以特快专递方式将您需要的软件发出。

继续征集各地无风险代理，强力广告支持

郑州洪涛软件制作所 荣誉出品 策划：杜红超 研制：丁凯 蓝科 李亚平

办公：郑州市商城路267号民族大厦 邮编：450000 传真/MODEM:6231919

电话总机：0371-6224022(二十线)转235、238、321,6231919

E-MAIL信箱地址：BJIV0252@mx.eclc.go.cn

同时推广英汉通4.0标准版及自然码5.61的专业媒体、电话：北京：中国青年报社/邮购部4105063,电脑爱好者杂志社/邮购部2572123,计算机世界报社及微电脑世界杂志社/读者服务部(8221122-2019),中国计算机报社中国计算机用户杂志/读者服务部2588869,大众软件杂志社/读者服务部5266244,中国电脑教育报社/软件服务中心8207468,软件世界杂志社/软件公司8283945,家用电脑与游戏机杂志特约读者服务部捷径电脑公司4067420;上海：电脑技术杂志社/读者服务部64700715;广州：电脑杂志社/读者服务部7504151;重庆：电脑报社/软件部3876722,新潮电子杂志社/读者服务部0811-3850828;成都：软件报社/信息部6637880-12。

英汉通标准版及自然码5.61新增各地代理、电话：北京：微宏2579194、2579195、2559756,惠软2643372,汇贤2643602,百多元2243575;上海：百强64386309;广州：金迪7546228;深圳：世纪光2297415;汕头：联信8562011;韶关：北江8757224;西安：日月5212785、钟楼新华书店软件柜5220403;石家庄：惠软7047862;武汉：皇龙7882058;沈阳：思航3910527;辽宁阜新：先达2811955;福建龙岩：龙马2293755/精英2223996;哈尔滨：科远2532994;南京：创新4490943;徐州：华电3707236;牡丹江：百业6273354;成都：春熙路新华书店软件柜；南宁：商业计算机2805958;科威3834781-33468;昆明：黑马5146711;长春：希望5943959;太原：十三冶3032813;新乡：荣泰计算机3046117;桂林：茂源2827968;新疆石河子：奇林2022127;山东烟台：松花6278744。

北京新亚游戏专营店迎新春优惠酬宾

单位：元

	机种	单价	邮费
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机 II 型 MEGA DRIVE2(P 制式)	950	70
	日本原装世嘉机 II 型 MEGA DRIVE2(N 制式)	850	70
	台湾原装小天才世嘉机 100% 兼容(P 制式)	650	70
	台湾主板世嘉兼容机 I 型 100% 兼容(P 制式)	480	70
	台湾主板世嘉兼容机 II 型 100% 兼容(P 制式)	750	70
	日本原装液晶手掌机 GAME GEAR(彩色)	980	50
	世嘉 II 型 6 键手掣 ABC-XYZ	45	10
超级任天堂16位机	日本原装超任主机（美版 N 制）(单独购买)	1050	80
	日本原装超任主机（美版 N 制式）（和磁碟机一起购买）	980	80
	超任博士 VII 磁碟机 32M(香港邦谷公司)	1800	50
	超任博士磁碟机专用扩展卡 16M(NEC)	650	10
	超任磁碟机 UFO 34M	2000	50
	超任磁碟机龙 II 32M	1900	50

	机种	单价	邮费
次世代游戏机	土星 32 位机 SATURN(N 制式)(送原版盘 2 张)	3300	100
	土星解码器	1580	30
	3DO 32 位游戏机（松下 II 型）(NTSC 制式)	2400	100
	索尼 32 位游戏机 PLAYSTATION(NTSC 制式)	2900	100
	日本原装土星手掣	360	15
	3DO 解码器	1800	50
	SNK" 机皇 "NEO-GEO-CD(NTSC 制式)	2900	100
插卡手掌机	GAME BOY 原装机	450	30
	GAME BOY 对打线	25	10
	GAME BOY 放大镜	40	20
	GAME BOY 电源	30	20

	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SLG 战略	大战略 II	145	乱世霸者	85	三国 I	95
	信长野望（霸王传）	285	三国 I + II	165	欧陆战线	145
	圣骑士战记（原装）	85	三国 II +超级大战略	205	凯撒大帝 I	85
	大战略 II +三国 I	230	元朝秘史（苍狼与白鹿）	205	太平记（原装）	70
FGT 格斗	危险地带	140	饿狼传说 II	120	街霸（12 人，24M)	115
	真人快打 II	145	真人快打三代	190	武士魂 II	75
	侍魂	150	龙虎拳	115	七龙珠	115
	幽游白书 II（魔强统一战）			140	李小龙 III	115
	WWF 摔角	180	魔界争霸	170	街霸（16 人，40M)	270
PUZ 智力	沙漠风暴 III	105	亚瑟传说	225	MIG-29	75
	悟空外传	170	阿 Q 连环泡	205	F-22+ 地面大作战	140
	F-15	85	坦克 +007	95	赌城	95
RAC 赛车	新 F1 赛车	140	川崎赛车	75	印地赛车	105
	Out tunners 赛车	75	F-1 赛车	90	机车 III	110
	顶级赛车	80	文素赛车	85	机车 II	90
SHT 射击	坦克（原装）	60	西部枪手 II	105	特勒金刚	105
	魂斗罗	105	机械战警	130	反爆特勤组	75
	终级战役	120	异形战士	105	超时空战警	130
	战斗玛丽亚	80	紅色战区	115	真实的谎言	105
	星际奇兵	115	异形三代 + 外星战将	105	沙漠风暴 + 亚生物战争	125
	忍无可忍	135	空牙	95	X-MAN II	105
ACT 动作	外星王子	95	格斗四人组 III	145	音速 II	70
	音速 III	95	音速 VI	115	阿拉丁	105
	海豚 II	95	丛林冒险 I	95	丛林冒险 II	120
	海豚 III	95	变形侠医	105	美少女战士	110
	侏罗纪公园 II	95	狮子王	140	魔界大法师	115
TAB 桌面	锄大 D	185				
SPT 体育	天使之翼 2X1	75	兰球飞人	115	95,NBA 篮球（记忆）	125
	95'FIFA 足球	105	94'FIFA 足球	115	NBAJAM II	145
	暴力摔跤	180	橄榄球	75	拳王争霸	180
	NBAJAM(原装)+ 制转卡	135	96'NBA 蓝球	190	96'J 联盟足球	150
RPG 模拟	英雄传说 II	145	梦幻模拟战 II	145	光明力量 II	140
	梦幻之星 IV（原装）	230	梦幻之星 IV	140	光明力量 II（原装）	230
	光之继承者	170	光明力量之众神遗产	320	大航海时代 II	290
game boy	9 合 1(VT819)	190	22 合 1(带阿达一族）	200	F1 赛车（原装）	130
	10 合 1(带世界英雄）	276	30 合 1	227	吞食天地（原装）	195
	11 合 1	276	31 合 1	221	女神转生外传（原装）	195
	12 合 1(带 NBA 篮球）	227	32 合 1	215	四川省麻将（原装）	130
	12 合 1(带七龙珠）	227	53 合 1	265	29 合 1(带大金刚）	290
	12 合 1	205	57 合 1	276	34 合 1(带狮子王）	290
	15 合 1(带真人快打）	221	64 合 1	265	36 合 1(GG 彩卡）	280
	15 合 1(带美少女战士）	270	6 合 1(带大金刚）	290	18 合 1(GG 彩卡带侍魂）	280
	21 合 1	200	超级玛莉（原装）	130	10 合 1(GG 彩卡，带幽游白书）	270
	世嘉卡制式转换卡 (NTSC-PAL)85					



❤新亚游戏专营店每周都有新卡上市 欢迎电话垂询！❤注：游戏卡名称后面有（原装）为日本原装卡，其他为台湾生产。

以上游戏卡邮购每盘加邮费 10 元；2 盘 15 元；3 盘以上邮费均为 20 元。面向全国，量大面议，同时办理换卡业务。款到三日内快件发货，有质量问题凭发票一月内可调换。

新亚游戏专营店备有丰富的软件产品，各种 32 位机光盘、世嘉卡、超任节目及 GAME BOY 卡，种类繁多，欢迎各地电玩朋友索取目录及价目表，收成本费用 10 元。

地址：北京市地安门外大街乙 60 号（地安门百货商场对面，107 路、5 路、58 路车鼓楼站下车）；邮编：100009；●电话：(010)4019402；●联系人：苏江。

北京前导软件有限公司

三好电脑厅寒假大酬宾！

游戏机及配件		超任双线变压器	80	兵蜂	580元	STG	恐龙仔	ACT
名称	价格	超任S端子线	80	95汽车拉力赛	680元	RAC	警察故事2	STG
世嘉土星(不带碟)	2950	VB机	1600	时钟武士	400元	ACT	95篮球	SPT
日立土星(不带碟)	3000	PC—FX	4500	制服传说	580元	FIG	越空狂龙	ACT
土星方向盘(带碟)	1000	PC—E DUO机	1900	水浒演武	480元	FIG		
土星S端子线	350	世嘉原装I型机	780	怪兽格斗	500元	FIG	刺杀希特勒	STG
土星原装标准手柄	470	世嘉组装I型机	550	北斗神拳	680元	RPG	D之食卓	AVG
土星组装六键手柄	180	世嘉原装II型机	900	战神高达	680元	ACT	鞍马山庄杀人事件(2)	STG
土星鼠标	500	世嘉组装II型机	700	幻影飞龙	500元	STG	魔法空间	RPG
土星VCD解码卡	1800	GAME GEAR	1250	摩托车大赛	580元	RAC	魔鬼杀手	RPG
土星飞行手柄	1200	世嘉枪(2把)	300	海底大战争	580元	STG	大战略	SLG
土星枪(带碟)	950	世嘉小六键手柄	50	恶魔序章	580元	AVG	电单车大赛	RAC
土星大手柄(组装)	400	世嘉超任双用大手柄	280	魔法骑士	480元	RPG	名车大赛	RAC
索尼PS机(不带碟)	3150	世嘉超任双用枪	250	时钟武士(续)	480元	ACT	宇宙赛车	RAC
PS记忆卡	400	GG电视接收器	1000	热血亲子	500元	ACT	三国志IV	SLG
PS手柄	450	GAME BOY	550	真人街霸	300元	FIG	幽游白书	FIG
PS快打手柄(组)	400	GB放大镜	60	D之食卓	780元	AVG	神秘岛	AVG
3DO日版	2700	GB对打线	30	学校怪谈	580元	AVG	NEO GEO碟	
3DO美版	2600	GB快打键	30	碧奇魂	480元	RPG	中文名称	价格
3DO手柄	180	GB充电器	150	少年街霸	700元	FIG	真侍魂	150
3DO还拖手柄	200	GB变压器	30	F—1赛车	580元	RAC	龙虎之拳2	150
3DO枪	700	GT手掌机(2张碟)	1400	USA赛车	580元	RAC	饿狼传说3	500
3DO快打手柄	400	220V—110V变压器	50	辉水晶传说	400元	ACT	世界英雄完美版	150
3DO S端子线	50	制式转换器	350	光明战士	580元	RPG	天外魔境真传	300
3DO VCD解码器	2200	PS碟 680元/片		加迪英雄	680元	RPG	95格斗王	500
机皇	3000	中文名称	类别	卒业II	580元	SLG	痛快进行曲	150
机皇标准手柄	300	斗神传	FIG	黑暗之蛊	650元	AVG	侍魂	150
机皇快打手柄	450	铁拳	FIG	格斗战斧	680元	FIG	四国战机2	150
日版超级任天堂	1300	真人街霸	FIG	王国传说	580元	RPG	斗士的历史	150
美版超级任天堂	1250	国王的领地 780元	AVG	华丽击堕王	580元	STG	忍者特工队	150
博士III碟机32M	1950	斗神传2 780元	FIG	VR排球	480元	SPT	麻雀狂列传	150
博士7碟机16M	1650	星际之刀	STG	VR足球	580元	SPT	超人学园	300
博士7碟机32M	1950	铁路A计划	SLG	实战麻雀	580元	TAB	万兽之王2	150
UFO碟机34M	2200	VF—9	AVG	棋类四合一	580元	TAB	进化战士	150
博士7CD机(4张碟)	2200	黑暗之蛊	AVG	斗神传	680元	FIG	最终任务	150
博士16M扩展	680	爆笑女警	ETC	大战略	900元	SLG	斩红郎无双剑	300
超任火箭炮	500	幻想水浒传	RPG	3DO 80元/片			得点王2	150
超任制转	170	土星战记	STG	龙争虎斗III		FIG	火爆飞碟	150
超任快打手柄	350	立体足球	SOC	侍魂		FIG	四国战机3	300
超任标准手柄	80	通天阁	STG	疯狗II		STG	环保小子	150
超任透明手柄	80	山脊赛车2	RAC	午夜陷井(2)		AVG	霸王排球	150
超任红外线手柄	400	土星碟		95世界杯足球		SOC	得点王3	500
超任还拖手柄	120	VR战士II 780元	FIG	16人街霸		FIG	风云默示录	500
超任AV线	30	VR战士完美版300元	FIG	警察故事1		STG	普尔星战记	300

以上价格含邮费，款到三日内特快专递发货

地址：北京复兴路15号（科苑商城内）

电话：8515544转2014或2087 邮编：100038

联系人：金增辉 传真：4046244

SNK代理—特别推出：NEO GEO CD机主机（带一张《95格斗王》原版光盘）

寒假优惠价：3000元 批发价：2700元





FIFA

爱足球　更爱GAME

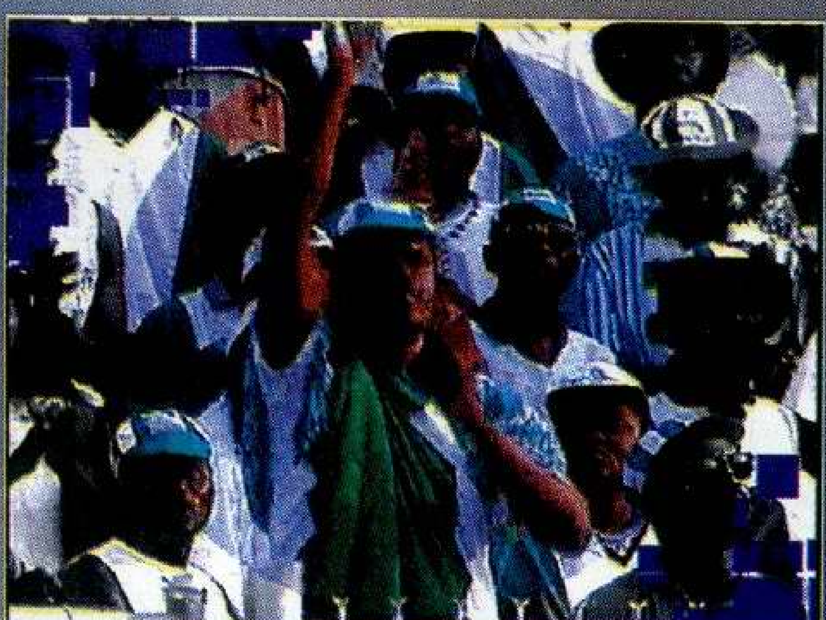












VIRTUAL SPORTS

EA SPORTS

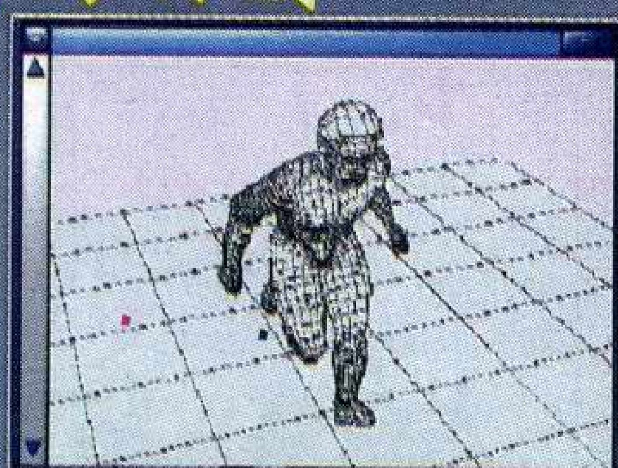








不再是场外的欢呼
不再是电视机前的呐喊

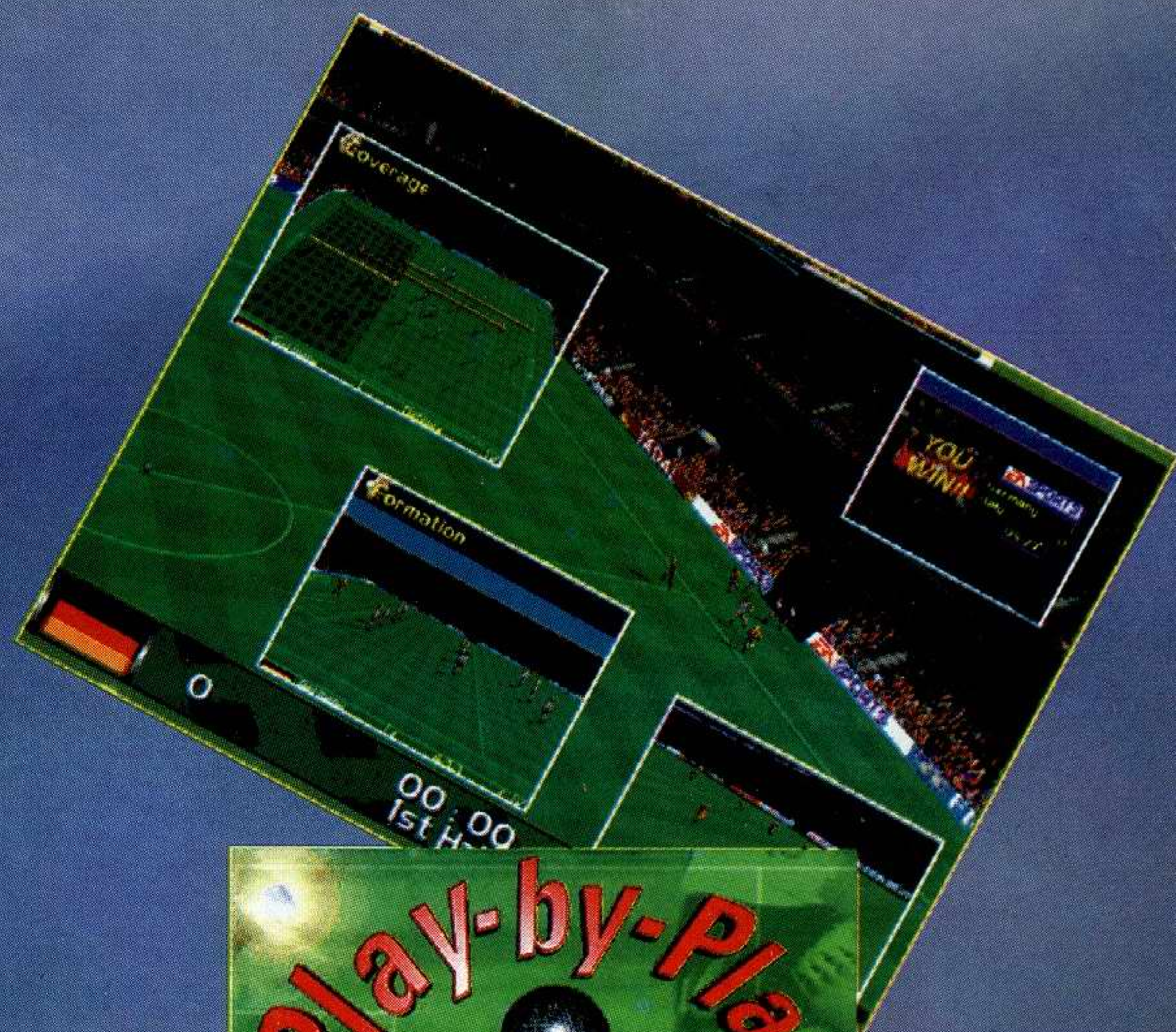






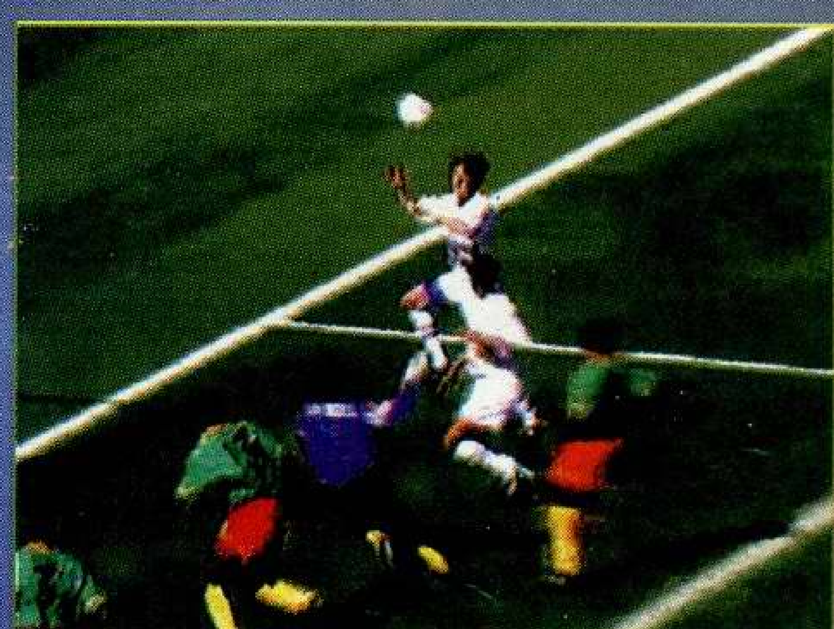


互动游戏真正的参与、全新的感受、这便是FIFA'96


A96

FIFA96 再起狂潮！

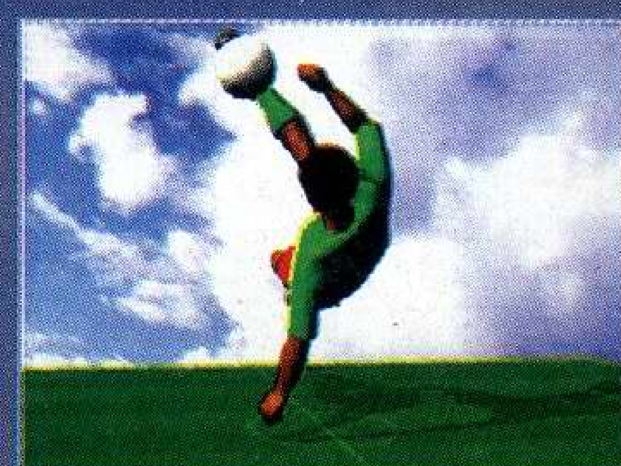







三维视角　　临场感受
全程动态语音即时解说



出品：电子艺界　　配置：486/66/8 声卡、CDROM

全都采用影像互动扫描，……卡索特岛的寻宝与众不同

GRAND PRIZE

Win a Real Life Treasure Hunt!

See official rules for complete details

卡索特岛





想探宝吧？卡索特岛上藏有五个财宝箱．你有胆量的话，就把这些箱子都找到，然后回答出三个标定方向的问题，并描绘下来……带上奖金继续旅行。



街上到处都是野蛮的巴卡尼尔人。



见到了盼望已久的财宝了。



SUPER NES GENESIS GA

财宝还在沉睡，谁要找到会有重赏

URE AWAITS ON ROAT ISLAND!

(if you survive)



双人模式，同伴为你掩护。



在狂奔的马车顶上激战。

将你的长剑磨利，以备海战！在双人探宝的状态下，摩根和肖相互协作，揭开了沉睡宝藏的秘密。游戏中可使用利剑、枪和火焰喷射器与海盗搏斗，通过危险的地区汇成了你的行程。当你要离开某地时，一定要三思啊，也许有一个新大陆等待你去发现。一定要记住，死人开口并非是个神话。

ME GEAR   GAME BOY

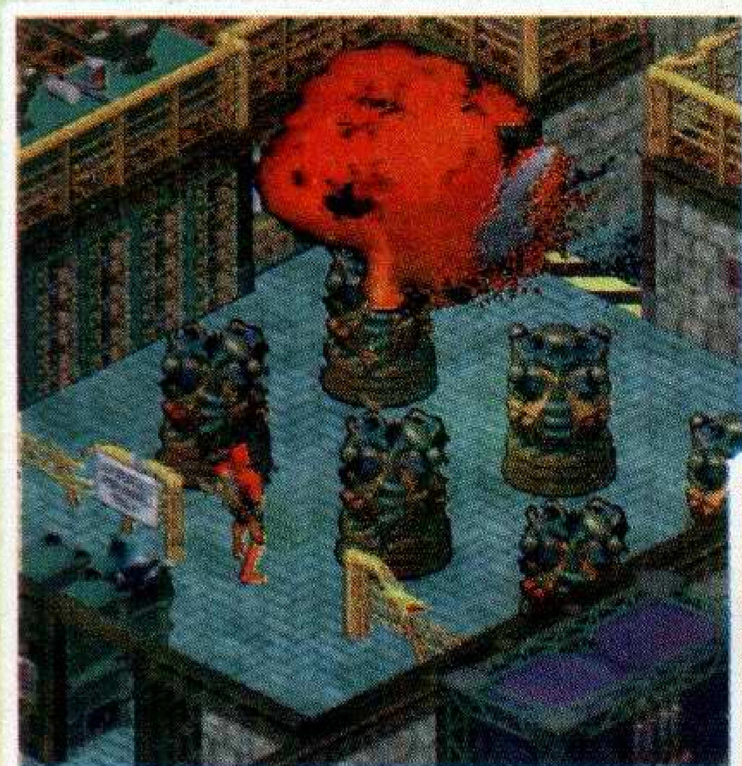
Acclaim entertainment inc

无悔的十字军战士

制作:Origin
发行:电子艺界
配置:486/66/8、声卡、
CDROM、鼠标



我,持尖披锐的勇士!
我,敌营的闯入者与毁灭者!
我,无悔的十字军战士!





机关重重险象环生,
智勇过人方能取胜。



战斗场面异常火爆,
超级武器所向披靡。

(详见正文第 45 页, 抓图:玄狐小组 – 宏逸)









银河飞将Ⅲ



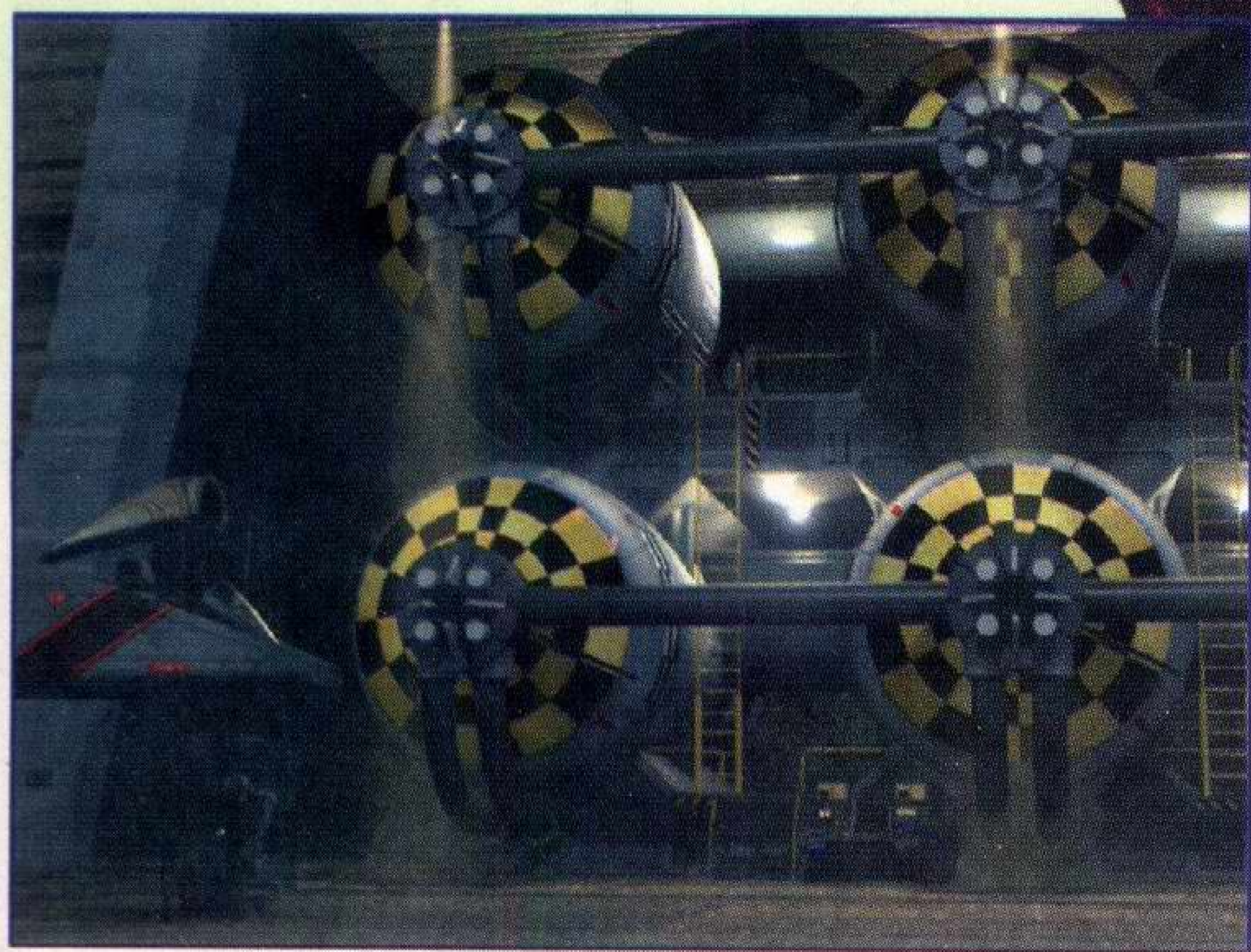


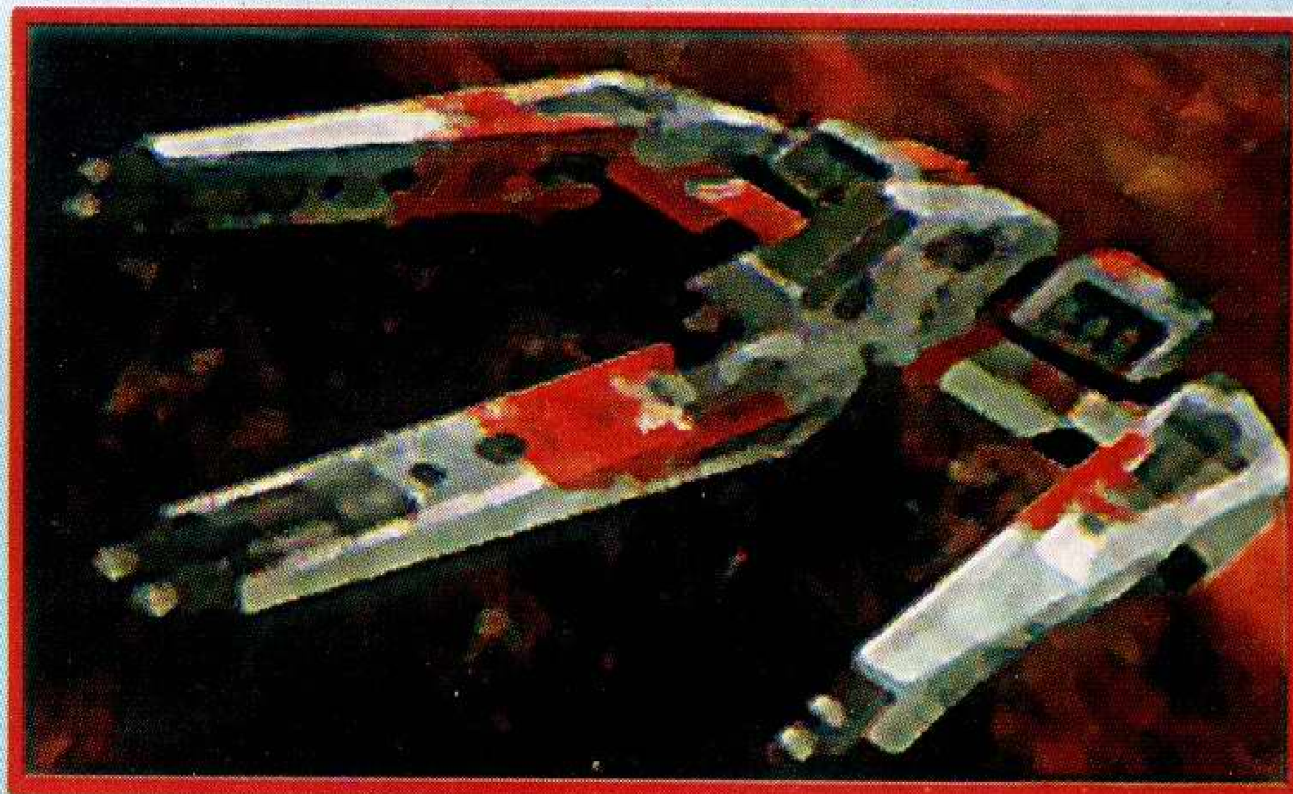


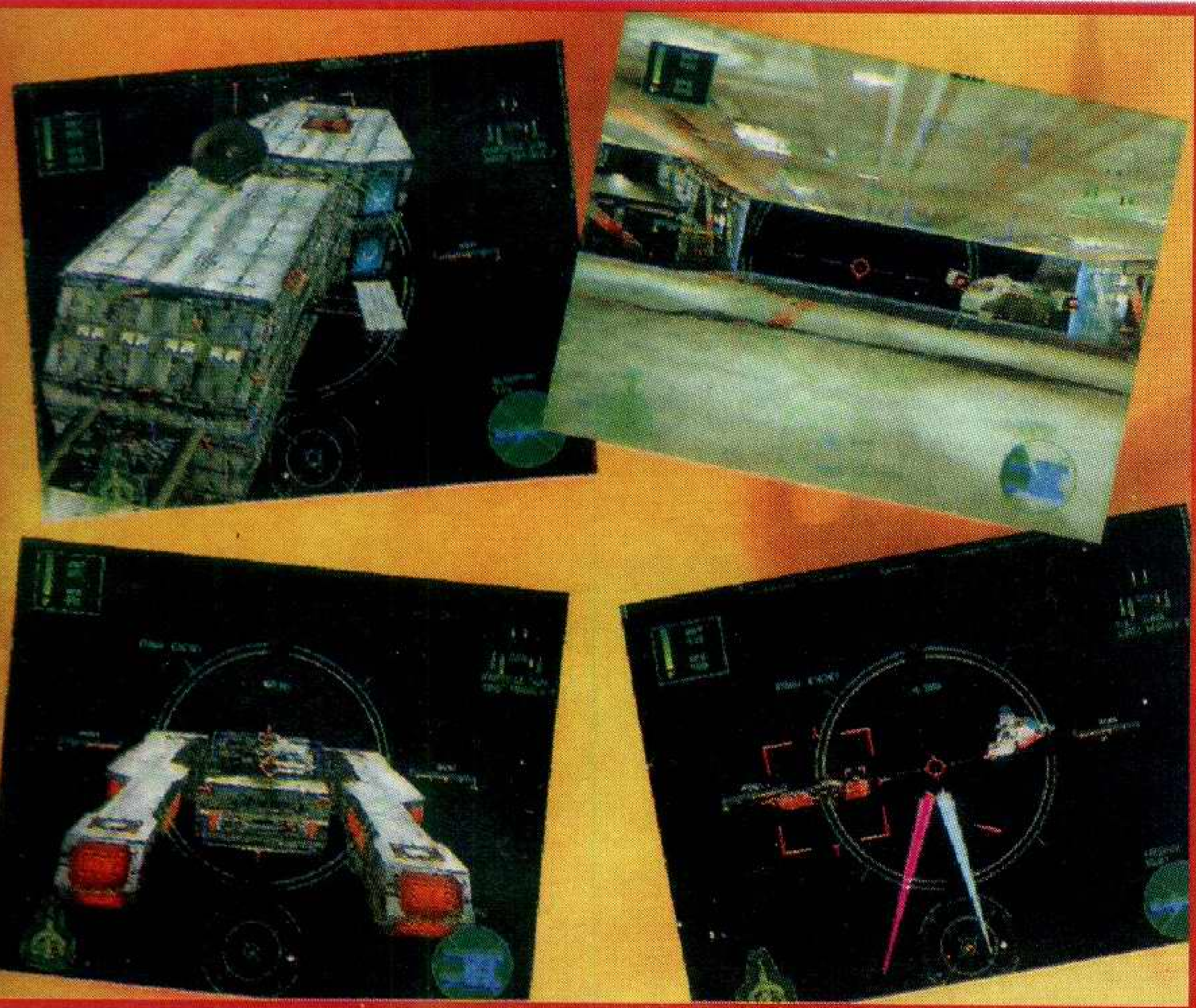




终结画面







银河飞将Ⅳ

——自由的代价

经历了Ⅲ代的洗礼，我们又迎来了新的使命，因为自由需要你来捍卫！

出品：Origin
发行：电子艺界
容量：6 CD
配置：486DX/75/8、声卡、CDROM











圣嘉 96 系列 C 型全自动万能街机管理器

最新圣嘉 96 系列 C 型全自动万能街机管理器（简称圣嘉 96C），投币控制功能十几种，续关模式五种。初用会觉得复杂，但用熟后将会倍感功能强大，简单方便，得心应手！

96C 率先采取开放式人工智能电脑模拟技术，结合传统的 DIP 开关控制投币开机及续关；另外用 DIP 开关设置方式调节游戏的难度、人数、时间及组合万能卡等参数；开放式不依赖专用开机密码片，也能使用最新的街机游戏。"时间就是金钱"，如能先声夺人，何愁不会"客似云来"！更何况还有四千多种游戏可供选择！

不会设置，也没问题！圣嘉 96C 是"全自动"的！只要把管理器上的 K3 拨向"全自动"，插上专用开机密码片，即可正常投币计次。上千种密码片可供选择，也可代客定做，如最新的"VR 战士 2"、"VR 特警"、"斗神传 2"、"铁拳 2"、"雷电 2"、"山脊赛车 2"、"95 格斗群王"等列街机名作。圣嘉 96C 版本每个节目 100～200 元！

此外，圣嘉 96C 还有以下优点：① 一体化版本，管理器、转换座及手柄电路全部内置，只需插上街机 56 脚插座，再用电缆线把 96C 和游戏机连即可工作。②内置组合卡功能，一个 32M 的圣嘉二合一万能游戏卡最多可同时录入八个节目，可让玩家自由选择喜欢玩的游戏。③ 卡上的游戏可以轮流自动演示，以吸引玩家。④节目和管理器自动同步，选节目时不黑屏。⑤ 投币计时及投币计次自由切换功能，既可由老板指定，也可由玩家自选。⑥ 计时可分别设置单打时间及双打时间。⑦ 96C 上留有 16 位、32 位、64 位甚至 128 位超级游戏机的接口，配上相应的功能卡及电缆线，就可升级或更换新机种，永远不被淘汰，绝不重复投资！

圣嘉 96C 推翻了街机老板心上的四座大山：新节目来源少、价格贵、不保值和旧板不好处理。

圣嘉 96C 继 A 型及 B 型（已不再生产）后，第三次从研究所走向市场，迎接用户的严格的测试。

圣嘉 96 系列 C 型全自动万能街机管理器价格表（元）

★ 圣嘉 96C 型世嘉街机（含 DX 型 8M 万能卡）－－－－－－－－－－ 1700
★ 圣嘉 96C 型超任街机（含 DX 型 8M 万能卡及超任转换座）－－－－－－ 2080
★ 圣嘉 96C 型 3DO—CD 街机（含三片 CD 游戏）－－－－－－－－－－ 3780
★ 圣嘉 96C 型 SNK—CD 街机（含三片 CD 游戏）－－－－－－－－－－ 5180
★ 圣嘉 96C 型世嘉土星 CD 街机（含一片原版 CD 游戏）－－－－－－－－ 5180
★ 圣嘉 96C 型索尼 PS—CD 街机（含一片原版 CD 游戏）－－－－－－－－ 5180
★ 圣嘉 96C 型超任 64 超级街机（含一盒原版游戏卡带）－－－－－－－－ 8400
★ 圣嘉 96C 型街机管理器次世代 CD 机/超任 64 版本 －－－－－－－－ 1980
★ 圣嘉 96 系列街机专用开机 IC －－－－－－－－－－－－－－－－－ 50

部分圣嘉连锁商名单

007 #（大连）胡岩－－－－－－0411－4604934－2245；
011 #（广西桂林）柳永谦 －－0773－127 呼 561542；
026 #（长春）彭宏伟 －－－－0431－126－875466；
031 #（昆明盘龙）李川峰 －－－0871－613422 转 1
032 #（广东韶关）关志声 －－－－－0751－8898620；
033 #（广东惠州）黄必凡－－－－－－0752－2124389；
041 #（四川乐山）童文学－－－－－－0833－2126920；
048 #（广东湛江）刘革－－－－－－－0759－3323996；
049 #（广西玉林）梁广民－－－－－－0775－2836037；
050 #（广东阳江）徐杰－－－－－－－0662－3225746；
051 #（黑龙江鸡西）呼武慧－－－－－0453－2470073；
052 #（云南楚雄）张家恒－－－－－－0878－3124758；
053 #（内蒙古海拉尔）刘继先－－－0470－8332648；
054 #（湖南长沙）徐明建－－－－－－0731－2294664；
055 #（福建石狮）施华盾－－－－－－0595－8709587；
056 #（湖南长沙）龚湘京－－－－－－0731－5461253；
057 #（广东江门）梁志恒－－－－－－0750－3529052；
058 #（顺德勒流）卢泰生－－－－－－0765－5561470；
059 #（安徽合肥）史进明 －－－－－－－－－44002276；
061 #（河北唐山）王新 －－－－－明 0315－2813248；
062 #（内蒙古牙克石）孙晶－－－－－0470－7306891；
064 #（四川万县）张攀民－－－－－－0819－7541562；
065 #（江苏宝应）苏继武－－－－－－0514－8222087；
066 #（福建厦门）林东；
068 #（牡丹江）王盼祥－－－－－－－0453－6241687；
069 #（牡丹江）张弘铭－－－－－－－0453－6240751；
070 #（河南洛阳）关安乐－－－－－－0379－3955475；

圣嘉改进型 DX 升级版世嘉、超任二合一万能游戏卡

SX 型普及卡推出后，用户反映记忆游戏进度经常丢失，要求改进。现隆重推出第二代 SX 卡的改进版本——DX 升级版世嘉、超任二合一万能游戏卡！其性能如下：① 内置初级版游戏地址指示系统；② 内置解码 IC，玩齐所有超任游戏；③可选配 256K 或 1024K 记忆 IC，能同时记忆四组游戏数据，决不冲突；④ 内置世嘉、超任双记忆系统；⑤ 32M 时最多可同时录入 8 个游戏，且可任意组合；⑥可同时录入世嘉游戏及超任游戏；⑦ 内置纯软件版金手指密码功能；⑧ 可对应 DSP 及 FX 专用机能；⑨ 内置记忆掉电保护；⑩ 记忆电池充电；⑪记忆电池电压监测。8M 最新 DX 升级版二合一万能游戏卡连全彩色外壳，只售 230 元！

圣嘉万能卡有奖竞猜

圣嘉万能卡的销量激增，感谢发烧友的热烈支持。现特举行圣嘉万能卡有奖竞猜活动，谜题是："圣嘉万能卡的彩色贴纸上印的是什么图案？"请将答案写在信封背后寄来，注明：圣嘉万能游戏卡有奖竞猜答案：——。

竞猜设：一等奖一名，奖品为 32M 究极版 D 型二合一万能游戏卡一套；二等奖五名，奖品为 16M 究极版 D 型二合一万能游戏卡一套；三等奖十名，奖品为 8M 升级版 DX 型万能游戏卡一套；入围奖一百名，奖品为圣嘉 DX 型万能卡升级套件一套。均随赠圣嘉全彩色精美海报。96 年 9 月 1 日截止，得奖名单于 10 月公告。

圣嘉万能卡 ——先进的二合一万能游戏卡

"世嘉/超任二合一"以及"随时升级"两个新概念由我们在 94 年率先提出并独家实现，圣嘉究极版 D＋型国际线路八记忆二合一万能游戏卡目前仍然保持领先，部分功能已优磁碟机！

圣嘉快讯

① 可录卡通用转换座已经推出，一般的可录卡通过本转换座进行转换，可在圣嘉万能卡开发系统上录制游戏，每个只售 50 元。

② 圣嘉万能游戏卡 4D 型超任转换座及其全彩色外壳已正式发售，整个体积比一般的超任卡带稍少，第一批外壳有粉红及米黄两种颜色。

③ 4E 型街机专用究极版圣嘉万能游戏卡即将上市，专门配合高档次的世嘉或超任街机使用，全自动同步，全自动轮流演示，全自动计币、计时切换。

④圣嘉连锁商已突破 50 家大关，此时我们再将节目库价格大幅下调：购买开发系时，免费赠送部分节目库；以前未付全款的连锁商，减免 3000 元；已付全款的，则终生免费提供最新节目（每季度象征性收 200 元成本费）。



▲圣嘉万用游戏卡超任转换座



▶圣嘉改进型 DX 升级版世嘉超任二合一万能游戏卡

发烧级电脑游戏天地 －－－－－ 深圳市圣嘉电脑商场

联系热线：(0755)2242422、2062169，BBS(传真)：(0755)2062169，备用电话：(0755)5536179

商场办事处(邮局汇款)：(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁 16 楼 D 座，经理：苏永东，业务：丘建军

银行电汇请寄：工行华城办 ------ 罗湖区圣嘉电脑商场 银行账号：20724808760

是我们在中国推出了第一块可重录型游戏卡、第一台写入机。今天，我们的写入机又给出了最低的价格，我们的目标是：

让LIT写入机、新产品大众化！

我公司的*LIT*可重录型游戏卡系列产品自问世以来，在广大电玩爱好者的关心和支持下，产品销量不断地增长，尤其是实力产品*LIT95*可重录型街机游戏控制板的推出，更为这个行业注入了强大的生机。但是*LIT95*如果没有写入机的配合使用，就不能使其优越的性能得以充分的体现，而在此以前写入机的价格居高不下，阻碍了一部分客户充分的享用*LIT95*。为答谢各位新老客户的支持，也为了使更多的客户能够享用到本公司的产品，进一步推广普及*LIT95*，我公司现以惊人的魄力，不考虑成本、只考虑普及，以超低的价格推出了我们目前最成熟和完善的SN型写入机。

此次行动是从96年3月份起，先给出最低价格，尔后不断升高，直至合理。具体如下：

LIT-SN型写入机价格：96年3月份　300元/台

96年4月份　450元/台

96年5月份　750元/台

96年6月起　1200元/台

以上所能享受的价格，以持右边凭证在有效时间汇款或自提购货为准。您及时购买、经销或使用所能获得的利益，就不仅仅是上面几百元了。

*LIT*产品录制设备的核心部分——写入机此次向下调价，将势必鼓舞要经销其它*LIT*产品的客户。为配合本次行动，公司其它产品也大幅调价如下：

SN型复录系统+新编系统　600元/套

SN8位学习游戏节目　840元/套（含本公司使用授权书）

SN光盘系统　4800元/全套（具有读卡功能，含赠送4倍速光驱一台、密码块读写板一块和SN8位学习游戏节目一套）

（以下两条是对95年12月读者调查表的反馈）

★*LIT16*游戏机参考零售价520元/台。

★以高出*EPROM*卡10%的价格批量提供8位闪速*C0*、*C1*型游戏卡。

请广大客户及时采取行动，莫失良机！

价格既已制定，必将严格执行。本公司的价格政策，老客户早以熟知，敬请广大新客户给予理解。

另：最近发现有人拿同类产品冒充本公司最新推出的*LIT95*和*LIT*系列其它产品，损害了用户的利益和*LIT*产品的声誉。为此，特提请广大读者注意，除在本公司直接进货外，如购买或经销*LIT*产品请用验钞器识别防伪商标，对推出时间不长的产品也可从功能上判别是否*LIT*产品，因为*LIT*很多技术属独有，仿冒者短时间内无法做到或有缺陷。若有疑问，请直接打电话至本公司查询或咨询。

本公司所售产品均有相应的专利权，并在中国版权局进行了著作权登记和注册，对仿冒者将一律追究到底。凡能提供有效证据，协助本公司打击违法仿冒者的，将获得本公司特别奖金。

生产、销售假冒LIT专利产品者，必将受到法律的制裁。

注：本价格政策在本媒体只刊登一次。

持本凭证，在96年4月1日前可以以￥300元的价格购置本公司SN型写入机壹台。
深圳金脑公司于《家用电脑与游戏机》杂志

持本凭证，在96年5月1日前可以以￥450元的价格购置本公司SN型写入机壹台。
深圳金脑公司于《家用电脑与游戏机》杂志

持本凭证，在96年6月1日前可以以￥750元的价格购置本公司SN型写入机壹台。
深圳金脑公司于《家用电脑与游戏机》杂志

想经销*LIT95*的新客户，可凭本凭证购买*LIT95*壹套，试用满意后再购置全套经销设备进行经销。无本凭证，谢绝单售。
深圳金脑公司96年3月于《家用电脑与游戏机》杂志

深圳金脑电子科技有限公司　地址：深圳市宝安77区新安二路25栋金脑公司
邮编：518102　电话：0755-7906388、7907900　传真：0755-7900837
驻京办：北京市东城区东直门保利大厦M021　电话：010-5011275

波黑战争

■文/时涛 张毅

《波黑战争》是北京金盘公司出品的一部战略模拟游戏,运行该游戏要求的硬软件环境是:

PC486/33以上微机,至少4M(最好8M)内存;

MPC标准8位以上 声卡,双速CD-ROM,SVGA 256色显示器,鼠标;

MS-DOS5.0以上,WINDOWS3.1以上。

1991年6月,在地中海沿岸的前南斯拉夫地区,波黑政府军、克罗地亚、塞尔维亚、穆斯林武装四方因领土争端爆发了举世瞩目的波黑战争。经联合国多次调停,战火依然没有平息,甚至有波及邻国的可能。因此,联合国痛下决心向波黑地区派遣由美、法、英、意等国军队组成的蓝盔维持和平部队……

现在你就是维和部队的一名上尉指挥官,接受上级的命令,准备带领你的部队进入已被塞族武装控制的战火纷飞的萨拉热窝市,以使宁静与和平重新降临到这片昔日美丽繁华的城市。

地点(1):维和部队作战指挥中心

在作战指挥中心,你可以通过参谋长了解战局概况,装备部长向你报告我军部分武器的主要性能,情报部长报告敌军部分武器的性能,作战部长介绍你的任务:塞族武装占领了萨拉热窝市,要求你在1小时45分钟内夺回该市。你得到这些情报以后,便带领司令部分配给你的M1A1主战坦克、M2A2"布莱德雷"步兵战车及支援火炮匆匆赶往萨拉热窝市。

地点(2):萨拉热窝市区

当你到达目的地时,会发现这里的战场环境和想象的大不一样。从装甲指挥车的热成像显示器里向外望去,可见我方部队大量的坦克、自行火炮在高楼林立的城市中穿行。想象中的敌军坦克、大炮此时见不到半点踪影。难道敌人望风而逃了?原来敌人保存实力,不和我大部队正面接触,化整为零隐藏在各处。如此庞大的机械化部队拥进城市,面对伪装巧妙的敌人,想发现并且消灭它们还真是一件伤脑筋的事。

第一战:海滨大酒店

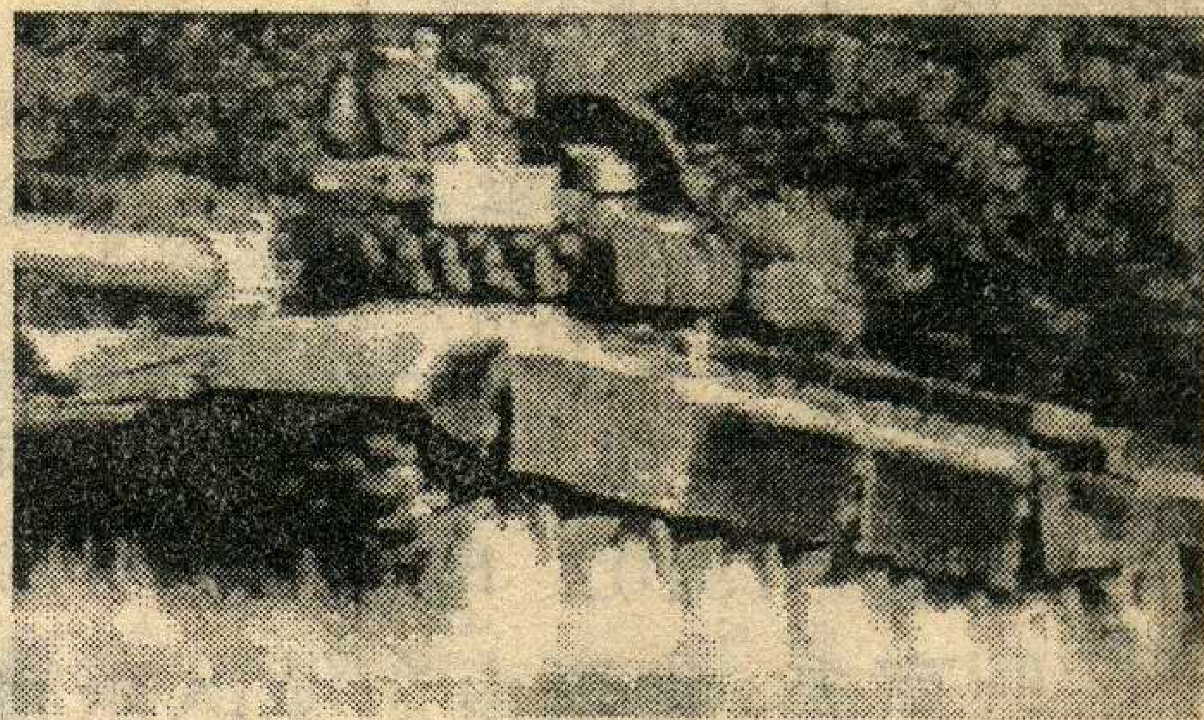
为了阻挠我军前进,敌人在城西南角的海滨大酒店中布不了暗堡和反坦克火炮,还有少量坦克隐藏在大楼底层建筑物内。此外,敌人为了对付我方先进的侦察器材,还设置了大量激光炮,用来烧毁我方的远红外热成像望远镜,并将少量地雷布设在大楼周围。这一战敌人的对地火力单位有21个,对你的部队正好是一场很好的实战锻炼。你只要派坦克干掉敌人一层和外围建筑物中的火炮、坦克,就可为步兵登楼扫清道路。坦克和步兵战车都能作无级转向、运动、开炮,十分逼真好玩。当搭载有士兵的步兵战车冒着敌军炮火冲到楼前时,士兵便可登楼。在楼层中,敌军的机枪暗堡是我军步兵前进道路上的唯一威胁。此时,应派 侦察兵用远红外望远镜探明敌军火力点的分布情况,一旦发现应立刻调用炮火予以消灭。在这里应注意望远镜的使用技巧:当在楼中发现敌人的火力点时,先挪开望远镜,再用炮火轰击望远镜原位置的正中央,才能准确命中敌人。当我方步兵攻占敌人的司令部后,你便首战告捷!

第二战:金融大厦

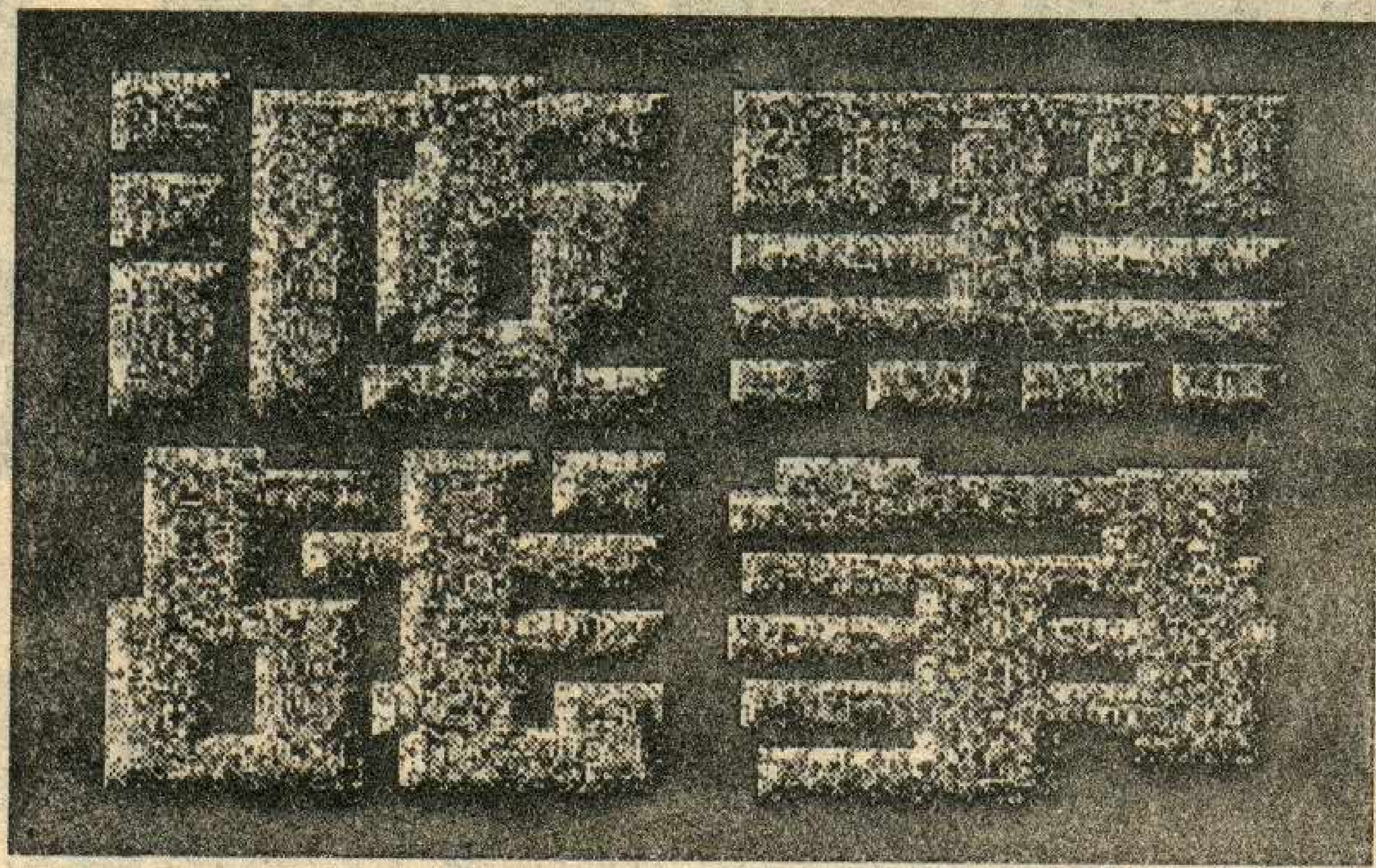
由于你出色地端掉了敌军的司令部,维和部队晋升你为少校,这样,你不仅补充了上次战斗中的损失,而且由于军衔的升高,你手头的兵力还有所增加,空军也将出动F-117隐身轰炸机打击楼顶部的敌军火力点。当然,我方投入作战飞机时,敌人也相应地配备了对空武器。虽然飞机出动次数不受限制,但先提条件是要用炮火尽可能削弱敌人的防空火力,否则飞机还未展开攻击,就会被击落。相信你不会拿宝贵的飞机去硬拼吧!这一战中,敌方的对地火力单位是41,对空火力单位是4。

第三战:电视台

坚固的金融大厦由于你的出色指挥而从塞族手中夺回,维和部队晋升你为中校。此时,你又率领一支新扩编的部队投入了争夺萨市喉舌——电视台的鏖战。这一战,敌人拥有12个对空火力单位,60个



对地火力单位。你仍要先派坦克消灭敌人设在一层及楼外的火力点。如果敌人楼中的火力太强,可以出动A10攻击机歼灭它,这样就为步兵登楼创造了先决条件。这一战值得注意的有两点:第一,由于电视台大楼较宽,敌方激光炮及暗堡数量较多,侦察兵索敌比较困难。第二,敌人由零散布雷改为设置雷区,所以一旦发现地雷即应派工兵将该区域中的地雷全部扫除干净。



第四战:地中海大厦

地中海大厦又名国防部大楼,是敌人调动部队的指挥中枢,对于敌我双方来说,都是举足轻重的。这一战中敌人对空火力单位是10,对地火力单位是51。虽然敌人的总火力比上次少,但第一层和外围建筑中的敌方火力却异常凶猛,你要调动坦克或武装直升机猛攻大楼底部的敌方火力发射点。不然,你的步兵战车无法将步兵安全送到大楼入口。

第五战:国会大厦

经过多次战火的考验后,你荣升为少将,率领自己的精锐兵力集中攻击敌人的最后一个据点——国会大厦。国会大厦是该市最重要的建筑。敌军在这里布置了大量的火力点,对空火力单位10,对地火力单位90。大楼前雷区密布。敌人的各种作战兵器在此处组成了一道道相互依托的密集火网。我军在这次战斗中也加入了不少新的兵种,如电子干扰部队、防化部队、政工部队等,还有维修、卫生、运输等保障勤务部队,我军将受到前所未有的考验。

当你攻占了敌人最后一个司令部后,你便取得了最后胜利,实现了游戏开始时作战部长对你的祝愿:真的当上了将军!

本刊与金盘公司设立“金盘游戏改进奖”

为了使金盘游戏更加适应广大用户的需要,使国产游戏朝着益智、寓教于乐的方向更快地发展,更快地缩短与国外设计水平的差距,本刊与金盘公司共同设立“金盘游戏改进奖”。

一、评选范围

任何一位玩过金盘游戏的用户,均可以书面形式将自己的改进意见书寄给本奖 的评委会,评委会将按改进意见的先进性、合理性、可行性进行评选。凡被评选获奖的用户,本刊将予以公布,金盘公司将以汇款方式将奖金寄给用户。

二、奖项设置

◎特等奖:奖金10,000元人民币。改进意见提出了目前国内外尚未出现过的游戏形式,附有目前硬软件开发条件完全可以实现的游戏设计脚本,同时该游戏在娱乐性、益智性、先进性方面均达到一个新的高度。

◎一等奖:奖金1,000元人民币。对现有金盘游戏的设计形式、内容提出了重大改 进意见,并完全可在现有硬软件开发条件下制作出一个新游戏,使该游戏在娱乐性、 益智性、先进性中的某一方面达到一个新高度。

◎二等奖:奖金100元人民币。对现有金盘游戏的主要内容提出了重要改进意见, 可在现有硬软件开发条件下使该游戏在娱乐性、益智性、先进性方面有较大提高。

◎三等奖:奖金20元人民币。对现有金盘游戏的具体内容提出了改进意见,可在现 有硬软件开发条件下使该游戏在娱乐性、益智性、先进性方面有所提高。

三、评选名额

每季度评选60名,今年评奖三次,5月第一次,8月第二次,11月第三次。其中:

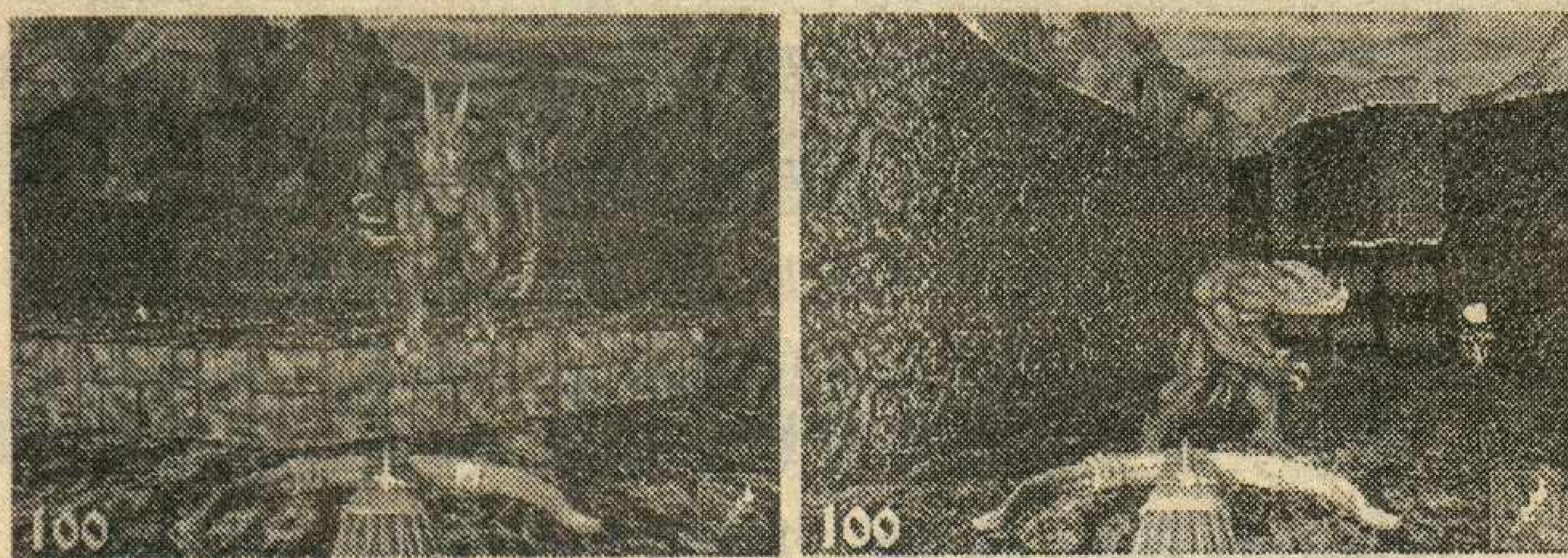
一等奖2名;
二等奖6名;
三等奖52名;
特等奖名额、时间不受限,随评随发。

四、评委会组成

评委会由6名评委组成。其中:《家用电脑与游戏机》杂志社3名,清华大学光盘国家工程中心电子出版技术部(研究中心电子出版技术部)3名。主任由《家用电脑与游戏机》编辑部出任。奖品由北京金盘电子有限公司提供。

注:用户以任何途径了解金盘游戏,熟悉金盘游戏,其改进意见均可参加评选。为方便用户,北京金盘电子有限公司免费提供已出版的金盘游戏5套,在《家用电脑与游戏机》编辑部社设立试玩点,供广大用户研究、使用。

“金盘游戏改进意见书”请寄:北京旧鼓楼大街西绦胡同13号西门,《家用电脑与游戏机》编辑部,邮编:100009



异教徒

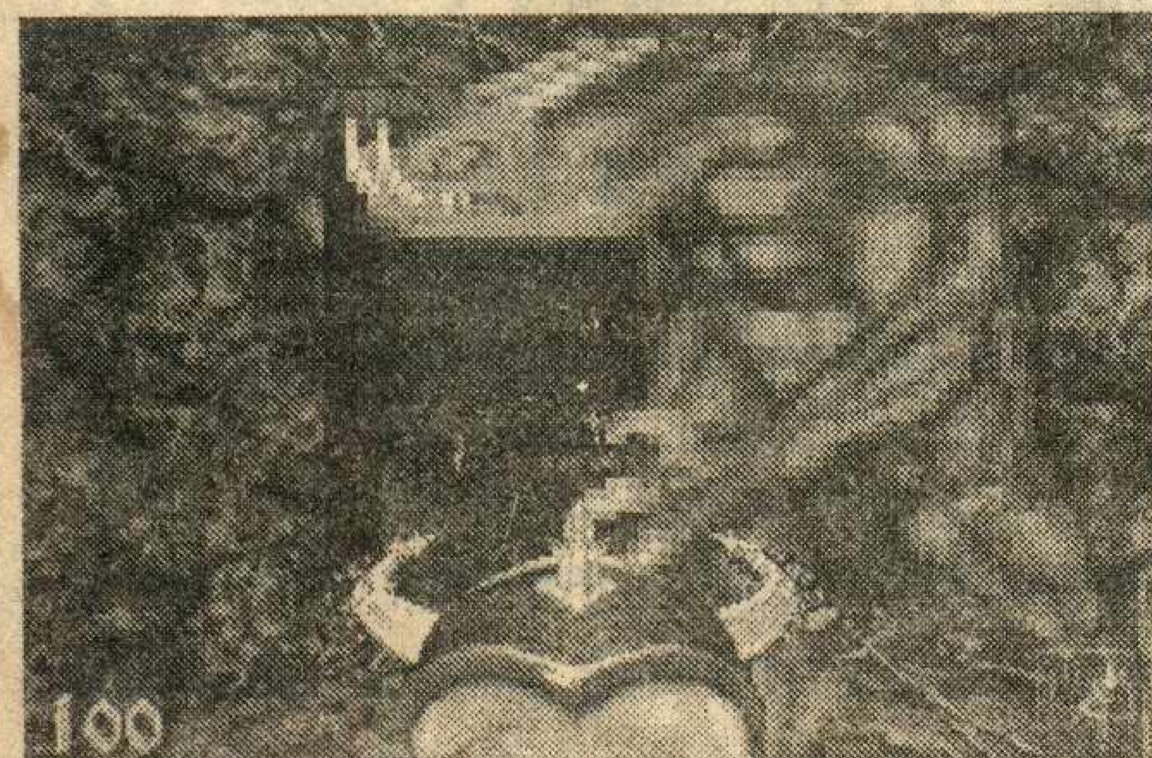
■文/刘峰
李大琪



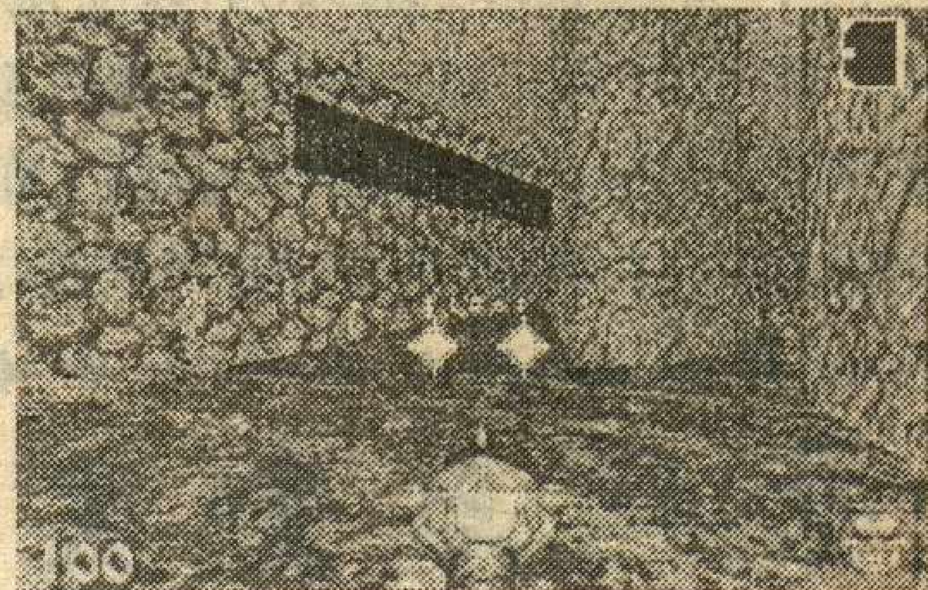
当玩家们在《DOOM》的狂潮中渐渐冷却时,偶然从友人手中获得RAVEN公司与id公司连袂推出的3D游戏——《异教徒》。本以为这样一个游戏也会与大量泛滥的类《DOOM》游戏一样构思缺乏新奇,图象一塌糊涂却又猛耗硬盘空间,让人一见即弃之不迭(例如《CYCLONE》和《七侠五义》之流)。岂料一上手就让我与友人连续奋战五昼夜,完成后还大呼过瘾过瘾!实在是让我们感激id公司和RAVRN公司的努力工作。



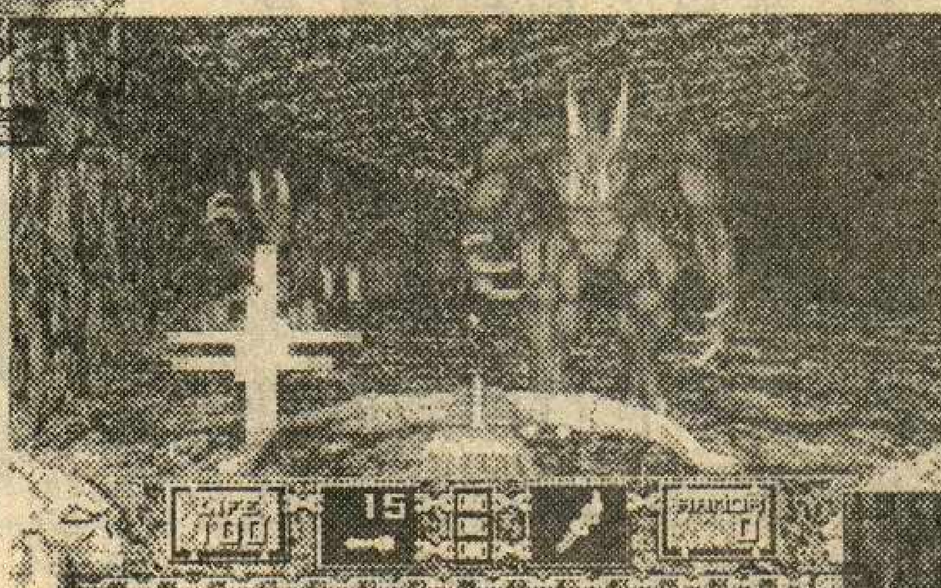
进入《异教徒》的游戏画面,宛如回到了中世纪,来到了一个被异教徒统治的恐怖世界。你单枪匹马要拯救整个世界,可出现在你眼前的是什么呢?是狂舞空中的吸血红蝙蝠、绿斧横飞的盔甲武士,漂浮不定的巫师,凶恶残暴的牛魔王,鬼哭狼嚎的红衣大主教……当你还沉醉于自己在《DOOM》中培养的游刃有余的深厚功底时,却冷不防眼前一红,头顶怎么会有一只蝙蝠?如果你曾在《DOOM》之地狱金钢的"鬼兽集会堂"领略到成群鬼兽的进攻,那么在这里你将有机会接受敌人八方位的战火洗礼。



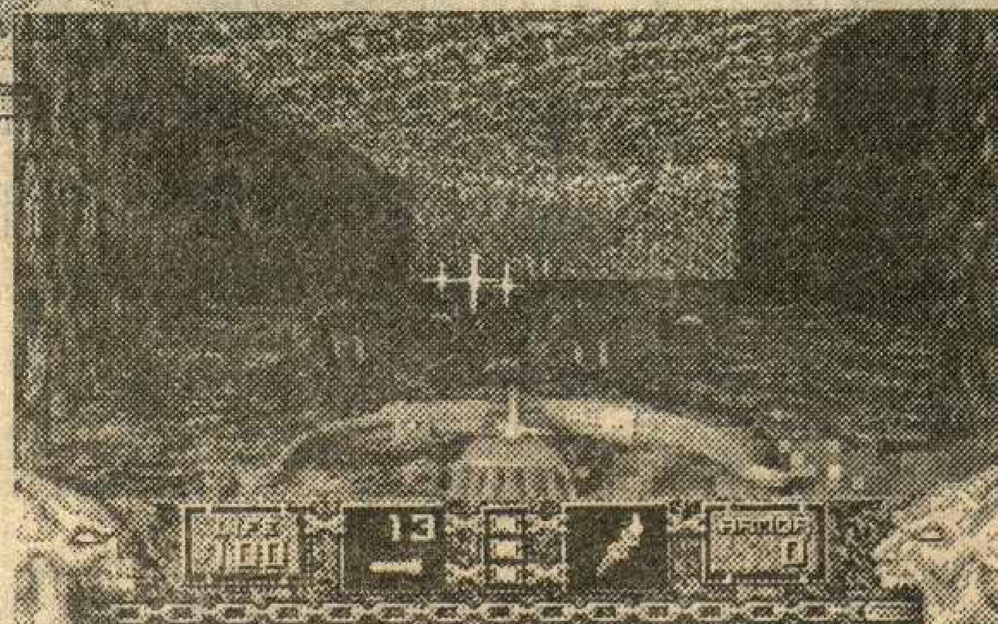
与《DOOM》相比,RAVEN公司独具匠心地在许多细节上下了功夫。想象过跳入河中溅起的水花,坐在旋风上晕头转向的感觉,被急流和强风席卷而下的无奈,飞翔于空中低头四顾的踌躇满志吗?想象过类似RPG游戏带着一大堆物品四处游荡的情景吗?在这里你将有多达十二种的可携带物,如让你在空中翱翔的飞蝙蝠,能孵出小鸡的彩蛋,让你随时逃命的传真器,火力大增的魔法书……如果你曾遗憾在《DOOM》的战斗中留下一大堆药箱,好几个无敌都不能带走的话,那么《异教徒》能给你一个满足的机会。



值得称道的不仅是《异教徒》的新奇构思,其丰富的音效也令我们惊叹不已:如跳水中的叮咚声,狂风的呼啸声,流水的哗哗声,烙铁烧着屁股的嗤嗤声……由此可见RAVEN公司承《DOOM》之风所下的苦功。



说起它的不足,恐只有一点,即与《DOOM》相比图象颗粒略大,因此奉劝小脑不够发达的朋友可千万别上瘾,否则有你好受的。



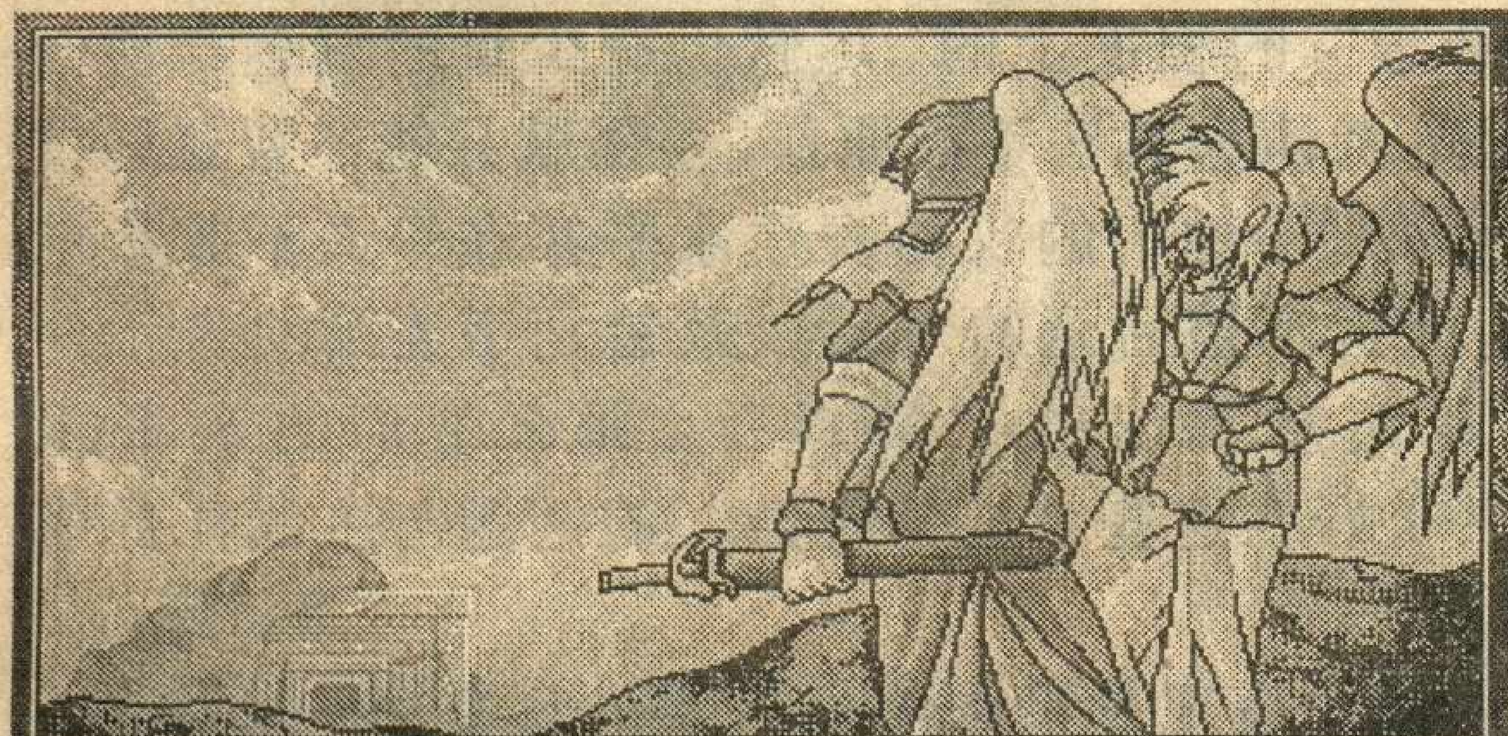
总之,《异教徒》确实是一个令人一见钟情的好游戏,如果大家喜欢,说不定哪天再为众位写下一个全攻略。

最后告诉大家一个好消息:RAVEN公司已经推出了《HERETIC II》。



《兽乡的守护者》是一款由日本Anjin公司推出的作品,该游戏虚拟了一个由兽人构成的世界。下面就让大家一同去看看这个构思新颖的AVG吧。

神虎族的仙导师帕迪欧来到了鹫羽族村中布道,他听到了有关三百年前的敦萝神的消息。当晚,他宿于当地旅馆,突然有位陌生女子前来敲门,她自称为鹫羽族使者茹西,同时她还拿出了一块金属板,说这是在上一次大地震后从地下浮



出的古迹。由于她的族人中有人对上古遗物极有研究,故她们都相信这块板会给兽人族的前途带来变化……

接下来她似乎还心事重重的,到底会有什么事情要发行呢?兽人族今后的命运到底会怎样呢?这完全要靠你慢慢去探索啦。

以往的游戏大多以RPG模式出现,但本游戏独树一帜,它以AVG的形式来推动剧情发展,并揉入大量刺激的情节,让你有身临其境的感觉。并且喜欢RPG战斗模式的玩家亦不会失望,每到战斗场景,画面就会自动切换,成为普通RPG战斗场景了。尤为吸引人的是在战斗中,某位战士的个性都会通过他们的小动作、对话表现得一览无遗。该游戏采用了"行动点数制"来控制战斗,即人物的移动、攻击及魔法的使用都会耗去一定的点数,点数是可以通过休息进行补充的。此外每位角色如果点数足够,他就可以使用特技。战斗中除了以上特点,你还得注意角色的行动方向,背后如有敌人,那么他对角色的打击将会是致命的。

兽人,在本游戏中名符其实,每位兽人均可以兽化,这是指他们可以由人身变身成为兽类,当然昼夜变化对于变身的影响极大。在兽化后,他们的攻击力等参数均会上升,但需要小心的是在受伤后将无法接受任何魔法疗伤。

游戏中不能随时存档这点很麻烦,我们只能在每场战斗之前进行SAVE。

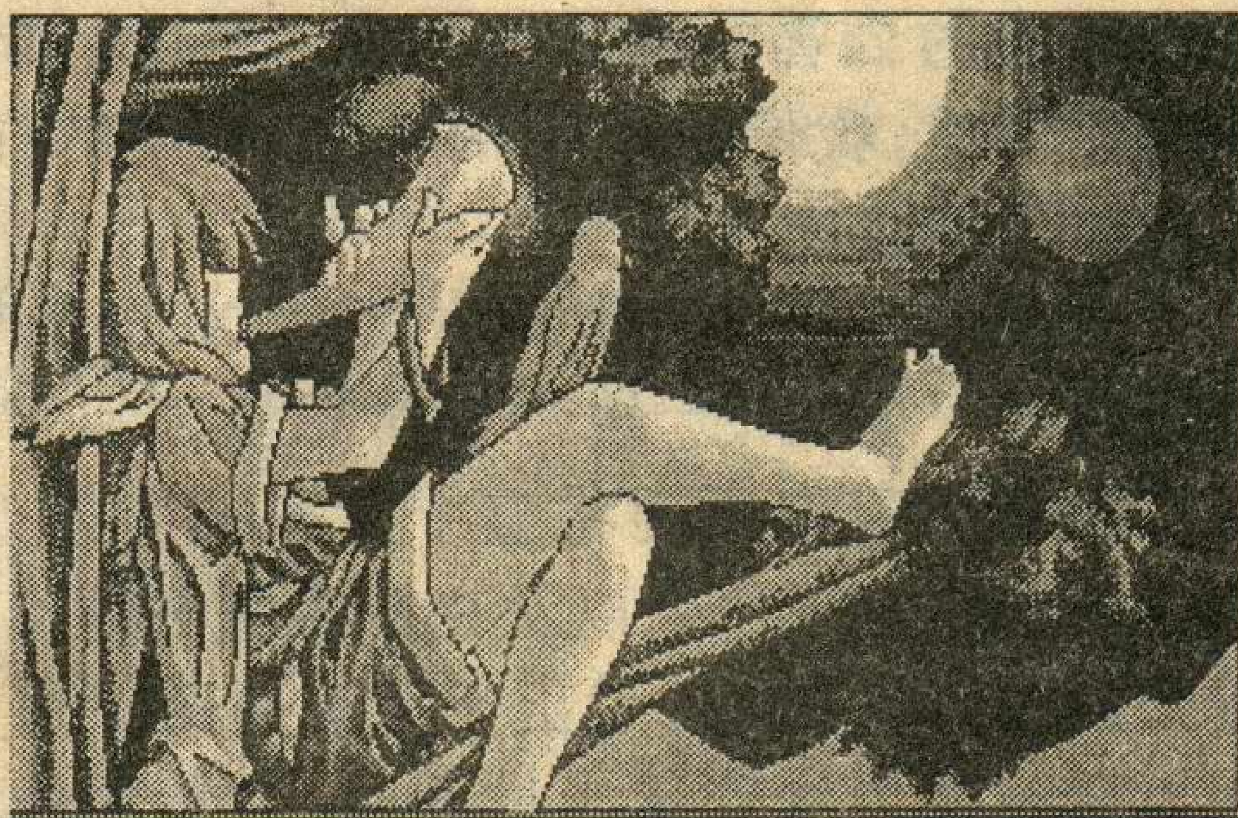
兽族简档:

有翼族:属于亚兽人类种。不能兽化,但有翅,擅飞行,天生会使用魔法。

伪翼族:属于古代兽种类。酷似有翼族,可兽化为鹫类,无魔法能力。

鹫羽族:属于神兽种类。无翅,可兽化为鹫,可使用魔法。

银隼族:属于幻兽种类。已于



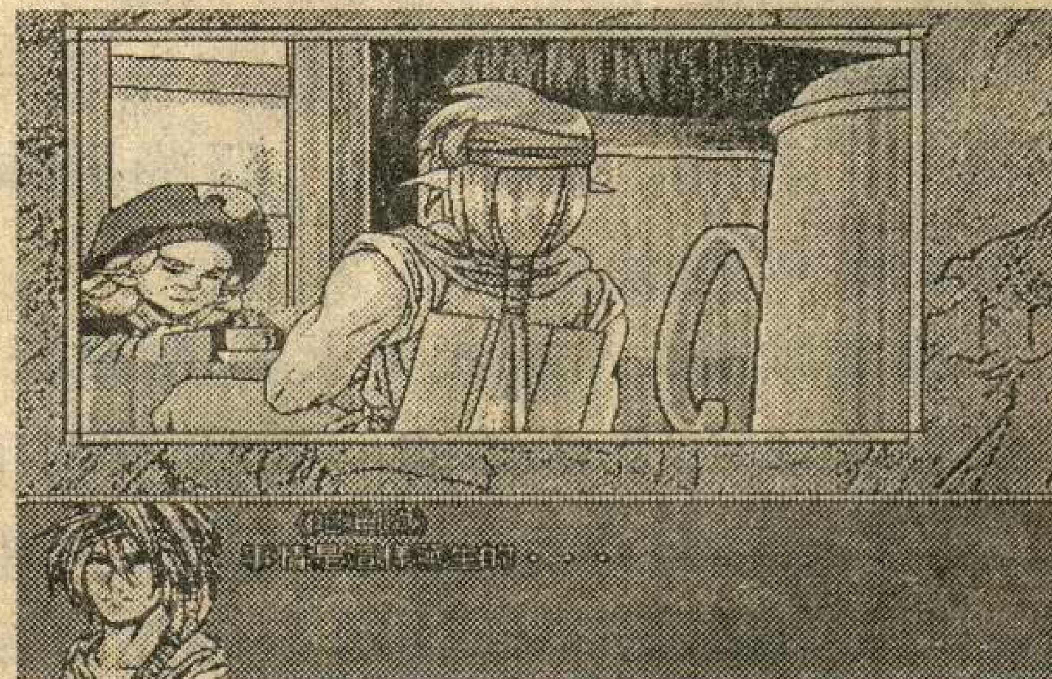
南方大陆建立了文明,天生会使用魔法,但兽化能力逐渐衰退。

神虎族:属于神兽种类。由于在上古代已被屠杀过,故仅残留数人,也正因为如此,他们的兽化能力和魔法能力均十分强大。

神马族:与神虎族命运相同,但纯属巧合。

斗熊族:属于古代兽种类,为守护神明而战,战斗力极强。

龙鬼族:属于古代兽种类,无性别区分,可自由变身。



魔法门外传 星云之谜

386DX33/4、鼠标

■文/梁华栋

“6-4-5-2-3-1,启动母船电脑!吱、吱,哔……”在经历了泰拉星球的惊险旅程(详见95年2月《魔法门Ⅲ》)之后,发生在泰拉海底那神秘太空船中的一幕幕景像仍不时地浮现在我的脑海里。那两个未及露面的神秘世界的旅行者——克拉克与席尔顿——使萦绕在我心头的云雾始终无法消散。所以,当我收到古鹿族的邀请后,我便立即打点行装,与队友们再次踏上了未知世界的路途……

当我们到达这块被称作席恩(XEEN)的大陆时,它正经历着一场浩劫。统治着席恩星云和席恩暗界的席恩王与亚拉玛似乎要将整个世界推向毁灭,而作为席恩守护神的龙王法老以及克罗多魔法师也无法阻止这场悲剧的演变。当法老出于无奈将凝聚着这块大陆全部力量的魔力法珠送出世间时,席恩的命运就再也无法把握了,任何拾获这颗法珠的人将决定席恩世界的未来。

NEW WORLD COMPUTING的“魔法门”系列在第三代之后接连推出了两部新作——《星云之谜》(Cloud of XEEN)及《黑暗魔君大反扑》(Dardside of XEEN),它们在一开始就注定要合二为一,所以在故事的衔接与技术的对应上亦有周密的考虑。这两套游戏可以分别安装并各获得一个结局,然而这仍不是最终结果。只有首先安装《星云之谜》,然后接着安装《黑暗魔君大反扑》,此时程序会询问是否要创建“星云世界”,选择“Y”之后,您就可以借助金字塔及几个秘密通道在席恩大陆的两个世界上穿行,如此方能了结将整个游戏完成的夙愿!

在席恩大陆的历险中,首先您一定会感到城镇的规模大了许多。这样一来,那些原本就摸不着东南西北的玩家可能会很头痛了。

说句实话,在初次步入席恩星云的佛提格市时,就连笔者这么一个自诩的“魔法门高手”也险些转昏了头,为了找到各个店铺几乎跑断了腿。真想不到,仅仅是一个城市的版图便抵得上泰拉星球半天的路程!

与前作相比,随着地域的加宽加广,这一回的地形复杂度也有大幅度的提高。除去以前遇见过的城市、堡垒与洞穴之外,高塔及云层上端的广阔世界则是第一次与玩家见面。可以这么说,地形的立体层次设计是这一版本的“魔法门”所注重的要点。各位也许还对《魔法门Ⅲ》中九曲十八弯的迷宫地域感到心有余悸吧?然而这一回,单层面的版图已演变为双层、三层直至上天入地八九层之多!除了每一层的迂回转折要牢牢记住之外,联系上下层面的楼梯通道也要劳神去寻找。看来,各位冒险之王又要多准备几打坐标纸了。

令人绞尽脑汁的谜题是“魔法门”系列的保留节目。在席恩世界里,大量的谜题绝对令您兴奋不已!可是,因为它们或多或少地关系到任务的进程,所以您也不得不免为其难。然而话又说回来,“魔法门”的制作群并未有意刁难各位,大多数谜题的提示都会表达到“合理”的程度上的。尽管仍有少量的谜题难得一猜,但笔者认为其咎不在原作,要怪就只能怪智冠科技的翻译职员,他们的汉语表达水平实在令人不敢恭惟(那些前言不搭后语的对话以及错别字连篇的告示如果不是故意搞出的“笑料”,那么他们的水平也太……),好在这些“过分复杂”的谜题与主线任务关系不大。

图像的表现是追求终极效果的玩家第一关注的。《魔法门外传》的图像在《魔法门Ⅲ》的基础上有了提高,256色VGA模式的3D主观视像是那么绚丽迷人。当然,在许多画面细节上,NEW WORLD COMPUTING投入了更多的心思。当您在进行游戏时偶然发现地面上的小草及墙壁上的苔藓居然也历历在目时,涌上心头的只有一份深深的感激之情。事实上,这一版的“魔法门”对多达数十种的对象都精心设计了贴切的动作,从熔岩的翻滚、流水的激荡到天色的早晚变化,从毒虫的蠕动、乞丐的垂涎到僵尸身边的蚊蝇,所有这些都给人以极为深刻印象。(笔者如今一想起那滴滴哒哒的口水和嘤嘤嗡嗡的苍蝇还忍不住要捂

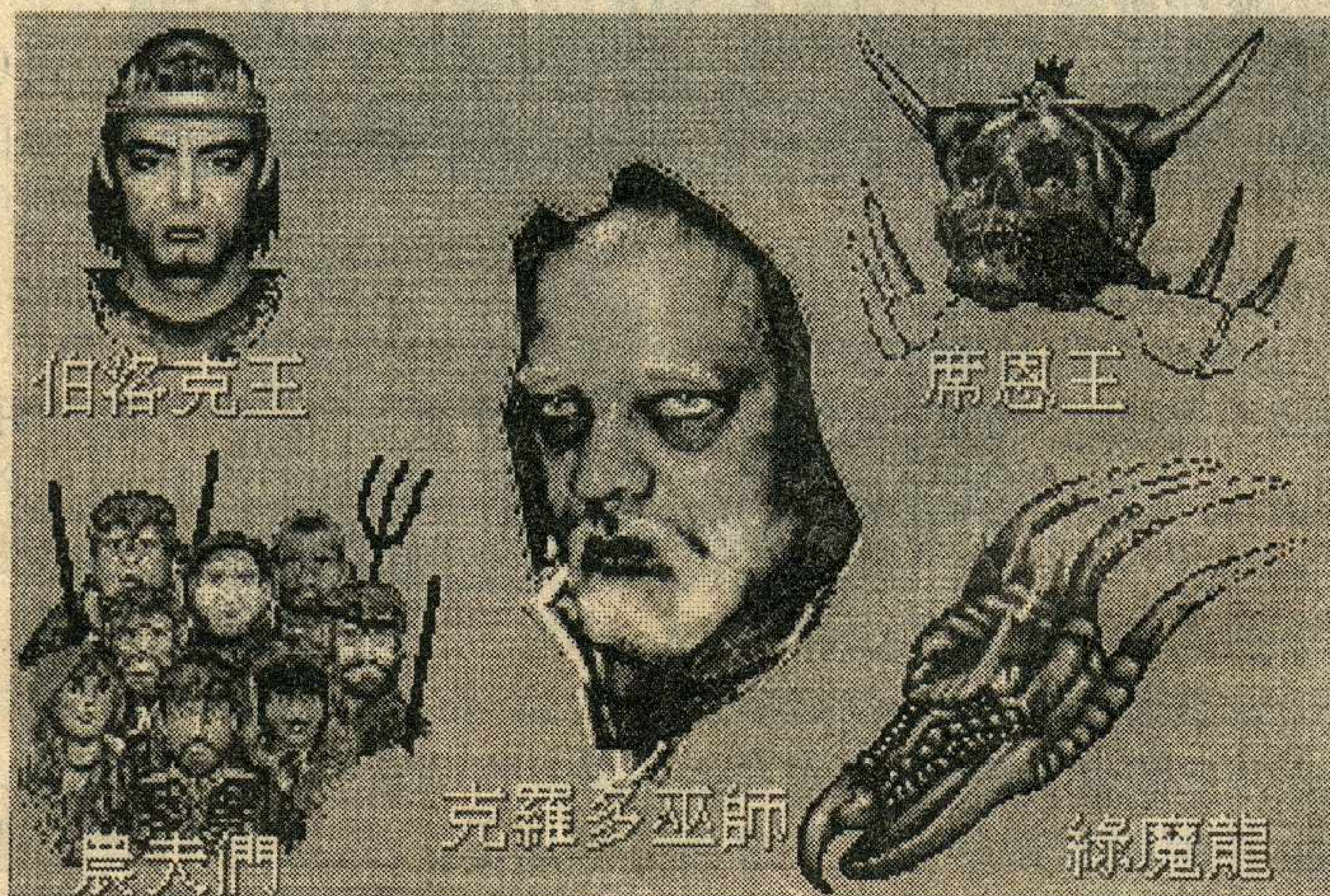
住鼻子拔腿就跑!)啊,对了,《魔法门外传》的许多地点还新添了"门房",他们的全屏幕出场效果倒是非常值得一瞧。

在音效方面笔者要说的是,假如您在夜深人静之时闯入地牢探险,那么您的心脏可就要小心了。"魔法门"的音效这一次演绎得的确不错,变化丰富及悦耳动听之外,强化剧情则更是其一大特色。与《魔法门III》略显单薄的输出相比,《魔法门外传》的震撼力要强得多。

操作上的变化几乎没有。您同样可以按S键射箭,C键施法,TAB键激活控制选单。这种保持一致的操作设计不知是否会让那些早就厌倦此种方式(会有这种事吗?)的玩家感到气愤,但笔者倒是十分欣赏"魔法门"的控制方式及保持其连续性的考虑。毕竟这是个不错的操作界面,而且至少可以让老玩家很快上手。值得一提的是,在这一集里可以用等号键在原来"巫师之眼"的地方开启一个小地图视窗供随时查看走过的地形,同时此键还可以把视窗切换到"巫师之眼"(当然,您得先施展"巫师之眼"法术),这回就不必总是停下来看地图了!另外,控制选单里也新添了一个蛮体贴的功能,你可以在存档时用A键指定将进度存到一个新档中,籍此满足那些担心存档失败而又将旧档冲毁的玩家的需求。

说完这些引人注目的特点之后,笔者将把游戏过程中个人的经验心得介绍给大家,希望这些EXP能够助您一臂之力。

首先,在您的电脑旁边一定要准备一支笔以及若干张纸。虽然这一版的"魔法门"内置了自动笔记功能,它可以自动记下您已经领取而未完成的任务,以及一些重要地点的位置和部分直接获得的密码资料等等。不过,它所记录的内容并不完整,而且不少东西在用过之后会自动删除,以致于事后想不起来无处可寻。有鉴于此,自己动手把遇见的地点、人物、密码等资料一一记下,查询的时候就会很方便。在笔者看来,自动笔记功能唯一的好处是可以防止您在无意中遗漏重要信息而已。还有呢,如果您喜欢绘制地图,(或者也可以说是记性不好?)那么在此建议的第一装备就显得尤为重要了。

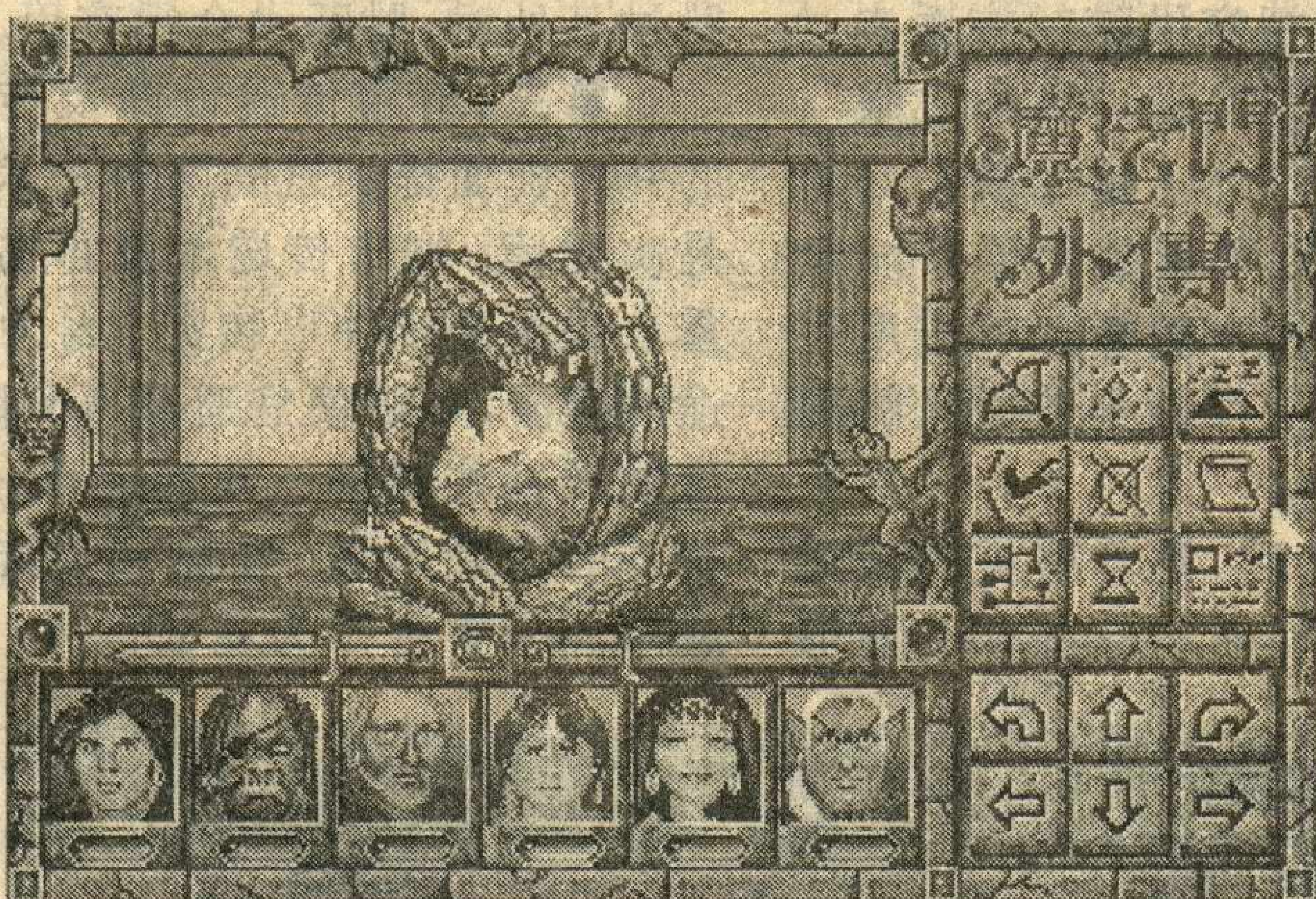


其次,历险过程中要多加注意秘密地点。笔者周围的朋友在玩"魔法门"系列游戏时总是诉苦说找不到某物某地,笔者要说的是,这只怪自己太粗心了!在《魔法门III》的介绍中笔者已经提到过"巫师之眼"法术的重要性,而在这里,笔者要再次提醒各位时时刻刻睁大您的"巫师之眼"!一旦您在地牢中感觉到地形不对称,或是物品数目落单,抑或是有意犹未尽的样子,那么您不妨顺着地域边缘(内线或外围)溜哒一下。其间不时注意"巫师之眼"视窗并打开地图对照查看,如此一来包您大有发现。笔者在游戏过程中发现,各个地域的形状大体都是方形,假如您发现其中有较大面积的部分未曾去过,则很可能会别有洞天。对于某些仅用薄墙隔开的密室,只要您学过侦测技能,主视窗右边的小兽就会不断摆手示意,此时按B键撞破墙壁即可入内。而对于厚墙,则巫师的传送术就大派用场了。不过,某些有魔法保护的地域会禁止传送术的使用,那么您就得找到开启密门或传送入内的机关才行。顺便提一句,在某些地方有魔法保护而又必须跳过某处时,跳跃术会很有用。

第三,善用传送设施及传送法术。这里将要讨论的并非前面提到过的两种法术,具体来说,在此讨论的是次元镜、城市传送术及鲁易浮标术。为什么笔者要重点提名这三件事物呢?因为它们可以大大削减您旅途的奔波,可以使您避开万分麻烦的迷宫徘徊,可以让您触及某些难得一找的地点……一句话,它们可以加快您的历险进程。在席恩大陆中,如果席恩星云与席恩暗界未曾合并为星云世界(三个月亮未成一线),则大陆上所有的金字塔和次元镜都无法使用。只有身处星云世界中,次元镜才能把您传送到世界各地,而目的地也并非一定要有次元镜。只要您对次元镜说出想去的地点的名字,则瞬时之间就能如愿以偿。与此功能相似的就是城市传送术,它可由牧师及游侠施展,但只能籍此传送到当前所处的世界(席恩星云或席恩暗界)中的几个城镇。如果您的队伍中有队员不幸患了不治之症或是器具损坏严重而急需回到城中,此一法术就是您的首选了。至于鲁易浮标术,这种在西方神化中无处不在的宝贝密技就如同我们老祖宗的土遁法,真是犀利无比呀!如果您事先在某地设下了浮标,则无论走到天涯海角只需让设置浮标的队员咒出法术请求返回,则不消一刻功夫您的队伍即可返回设置浮标的地方。所以,假如

您的队伍中有两人以上会鲁易浮标术，再让一人在次元镜前设置浮标，那么千里之外亦不过近在咫尺而已。当然，如此高级的法术也只有巫师及德鲁伊教士才能咒出。看来，如何在旅店中组建一支分工缜密的冒险队伍就显得甚为重要了。所以，笔者接下来要谈的是……

第四，好好组建冒险队伍。在“魔法门”的世界里，如何组建一支能够拥有必备的能力，同时又可以发挥各种角色的专有技能的冒险队伍，这是在行动之初就值得您全面考虑的问题。通过上述几点的讨论，您也许对这一问题也有了自己的见解吧。依笔者来看，施法者至少应占队员的三分之二也就是四名。法术非常重要，巫师和德鲁伊教士应该必选，而牧师与游侠因会强效的治疗及保护法术，因而也在必选之列。盗贼或忍者因为拥有独一无二的开锁技能，所以可视个人喜好择其一人。余下一人则完全看您的了。如果您喜欢加强物理攻击力，骑士或野人是不错的人选，藉此还可增加一名弓箭手；如果您不介意初期攻击力不足的困难，那么再加一名巫师则属长远之计。虽然游戏里提供了一支预设的队伍，但这一队伍过于注重物理攻击力了，而且队员的名字简直太……所以笔者建议各位别嫌麻烦自己动手。毕竟亲自组建的队伍更合口味，而且，您还可以选择自己喜欢的队员形象并把亲友的大名赋给他们。在您拥有一群贴心的伙伴之后，相信即便有更多的艰难险阻亦会在您的全力投入之下烟消云散的。



另外，笔者建议诸位在队员的属性培养上坚定一个特性突出的概念。例如：让巫师获得大部分的智慧点数，则升级时他获得的法力点数就会更多；而走在队伍前面的游侠应多长力量，在撞墙及搬物时才不会乏力；用弓箭的应多加准确度；易受伤害的（如盗贼）应多加运气（可令其人不易受伤）；需重点保护的（如巫师）可多给耐力以增加生命点数；攻击力强的应多加速度点数以使其先机进攻，等等。

至于针对不同敌人的战斗策略，想必各位也有自己的一套路数，所以笔者亦不必多说。在这一版的“魔法门”中唯一令人感到遗憾的就是，法术中的“自然之门”被取消了，所以战斗中根本无法在不利情况下全身而退，而逃跑一招几乎是万无一成的。在此笔者给与各位的最后一个建议就是多存档。大体来说，进行每一个未知后果的动作之前存档的耗费，与无意中功败垂成之后的重复过程相比，其价值还是显而易见的。

接下来是否需要写出完全攻略呢？

有鉴于笔者在《魔法门Ⅲ》中的叙述让许多朋友过于迷惑，所以这一次就试着写下了以下内容。当然，本文只能将主线任务介绍给各位，至于更多的内容则不是这短短几段可以叙述的。

其实，笔者一直认为写完全攻略是一种非常枯燥的事，而对于那些没有玩过该游戏的读者而言，能够耐着性子读攻略的也可算是超人了！另外，假如这篇攻略让您在读完之后感到游戏的乐趣荡然无存，Sorry！请您不要继续读下去！除非您已不知所措了。

来到席恩大陆的佛提格市之后，在(14,10)又见到曾经熟知的次元镜。对它说“新堡”之后，您的队伍就会被传送到(C4,11,12)的一座破败的城堡前（假如您还未将两部“魔法门外传”合二为一，那么就只能不远千里走去了）。它的看门人依班赛税吏告诉您，只需50000金币就可购得此城，哇！这么便宜还不快快拿去！付讫之后即可获得新堡契约。

此后去伯洛克国王的城堡(D2,8,2)，您会在(1,2,7)处见到国王的工程师爱默生。看到您手中的新堡契约，他就自告奋勇地要给您修整城堡。不过，每一期工程需要五枚国王的百万信用卡。所以，当务之急是找到至少15枚百万信用卡以供全部三期工程之用。

因为笔者已找到三十余枚百万信用卡，所以您也许可以在笔者列举的地点之外获得若干。不过，多了也没用，这种设定只是适应于多线式游戏进程的需要而已。以笔者而言，首先赶赴夜影镇(D4,13,5)旁边的帐篷(D4,12,3)里，其中的美人鱼弥芮白丝会请求您寻找长生不老药，为此她会把“雅克符石”交给您。

拿着符石来到雅可神殿(E4,4,4)。这是一个单层的地下宫殿，有不少拉杆控制着密门的开关。如果有传送术则会很容易地在(27,28)、(27,22)、(13,9)、(15,9)、(18,9)、(20,9)、(27,9)及(13,5)等处又找到八枚百万信用卡。

兴冲冲地赶回伯洛克城堡，爱默生工程师收取了五枚信用卡并请您去新堡验收工程。当您回到新堡时，税吏把工人施工中发现的“千鬼符石”交给了您。于是您又赶到位于(C4,6,6)的千鬼墓地。与雅可神殿一

样，您可以在(17,29)、(17,15)、(1,16)、(11,30)、(13,13)、(6,9)、(19,9)及(23,9)等处找到八枚国王的百万信用卡。

再次回到伯洛克城堡将五枚百万信用卡交给爱默生，他会请您去新堡验收二期工程。这一次税吏又交给您工人在二期施工中发现的“进入之鬼石”，不过这只是让您多找几枚百万信用卡而已，如果您已按上面列出的地点找全了信用卡，则它已没什么用了。接着，税吏又会告诉您，在新堡有一个地下城，但在挖掘之前必须获得许可证，而税吏也透露说，国王的顾问会告诉您详请。

于是马不停蹄地又赶回伯洛克城堡，在(1,1,4)处您可以找到亚特玛斯顾问。他滔滔不绝地讲述了伯洛克国王、克罗多巫师及达松格巫师之间的秘史。最后他会要求您去达松格塔救出克罗多。

进入达松格塔还需要一把钥匙，它是放在强力魔塔之上的，然而不幸的是，强力魔塔也有看门人。于是不得不先到幻影洞穴(B4,2,15)中去找强力魔塔的钥匙。

幻影洞穴中有许多加强属性的圣坛，只需花费不多的宝石即可获得属性点数。通过(1,15,1)、(2,13,0)及(3,15,1)的楼梯下到第四层，在(4,7,14)处的圣坛花400个宝石即可获得强力魔塔的钥匙。

在进入位于(C4,6,15)的强力魔塔之后，许多加强元素抗力的药剂倒不错，但通道中的魔法区域则会暂时消去队员的法力点数，这一点就非常讨厌。不过，踏上之后只要睡上一觉就没事了。通过(1,9,5)、(2,9,11)及(3,5,11)的楼梯上到第四层，然后到(4,7,12)处打开番多拉盒子即可得到达松格塔的骷髅钥匙。

达松格塔位于(D4,4,13)，其中的魔法区域会把任何踏上的人传送回入口处。所以传送术在此是必不可少的。历经无数迂回转折之后好不容易才沿(1,10,10)、(2,9,11)及(3,5,11)的楼梯上到第四层，按下藏在(4,6,8)和(4,8,8)的挂毯后的按钮，沿开启的秘道走到(4,4,6)处，沿此处的绳索下到第三层的密室中，在(3,7,6)处终于找到了克罗多。他在感恩涕流之际讲述了席恩王企图征服世界的计划，同时他还告诉您，只有新堡地下城中的伏魔宝剑方能克制席恩王。在您赶回伯洛克城堡之前，您最好在(4,5,5)的楼梯前设置一个鲁易浮标，因为最后您还需要沿此楼梯上到席恩星云之上，藉此可以免去爬楼梯之艰辛。

重回伯洛克城堡的顾问处，他会把挖掘许可证发给您。凭此证明及五枚百万信用卡(现在您可别告诉我不够五个信用卡哟！)再到建筑师那儿，则新堡地下城的工程就可以开始了。当您回到新堡后，在(1,12,14)处键入“秘密实验室”的口令以进入地堡。地堡的中心区域是由薄墙封闭的，撞开之后即可拿到伏魔宝剑！

接下来可以施展“鲁易浮标”迅速返回达松格塔每四层的楼梯处。在进行下一步之前请先施展“漂浮术”，否则一上到星云世界就会如羽翼不全的小鸟一样“飞”向大地！上到席恩星云之后，从(16,9)处用传送术向北跃进9步，如此方能到达星云主体。在(15,24)、(12,22)、(11,25)和(14,26)各有一个帐篷是测试您的队伍属性的，请派出您最为得意的队员参加诸如速度、智慧等专项的测试。(笔者希望看过前文的读者不会在此出现属性不足而需下凡“加油”的尴尬局面。)通过测试之后您会得到四个属性娃娃，藉此再到(12,29)的帐篷处换到“席恩通行证”。至此，拯救席恩的第一场决战就要开始了！

进入(16,29)的席恩城堡后，首先到西南与东南的角楼上摧毁火焰及电力产生器，然后回到一楼到西北与东北角上摧毁毒药及寒冰产生器，如此便可一路清爽地沿一楼中厅上到四楼主厅。在(4,11,11)摧毁席恩守卫制造器之后让队伍中速度最快的队员装备上伏魔宝剑(但愿他或她会使剑)。跨过最后的一道门槛，迎面而来的是席恩王的宠物，毫不费力地解决之后，手持移时神杖的席恩王气势汹汹地扑了上来！当您手持伏魔宝剑一招使去，哗！席恩王应声倒下，随即消散得无影无踪。哈哈，想不到伏魔宝剑如此犀利！得意洋洋地拾起席恩王留下移时神杖，接着走到墙角的第六面铜镜面前按下空格键，整个城堡就开始崩溃了，于是您的队伍迅速离开了这块危险之地……

在伯洛克国王的城堡中，盛大的庆功宴会正在举行。当曾经战斗过的场面一幕幕浮现时，您的心头也许难得如此轻松吧！然而，黑暗魔君亚拉玛竟在这一刻出现了！他狂笑着叫嚣，尽管您找败了他的手下席恩王，但黑暗势力仍将卷土重来！于是，在伯洛克国王的请求下，您的队伍又将面对席恩暗界的挑战！



国王密使VII（下）

486/8/66，声卡 CDROM
出品：SIERRA 容量：1CD

■文/朱晓清

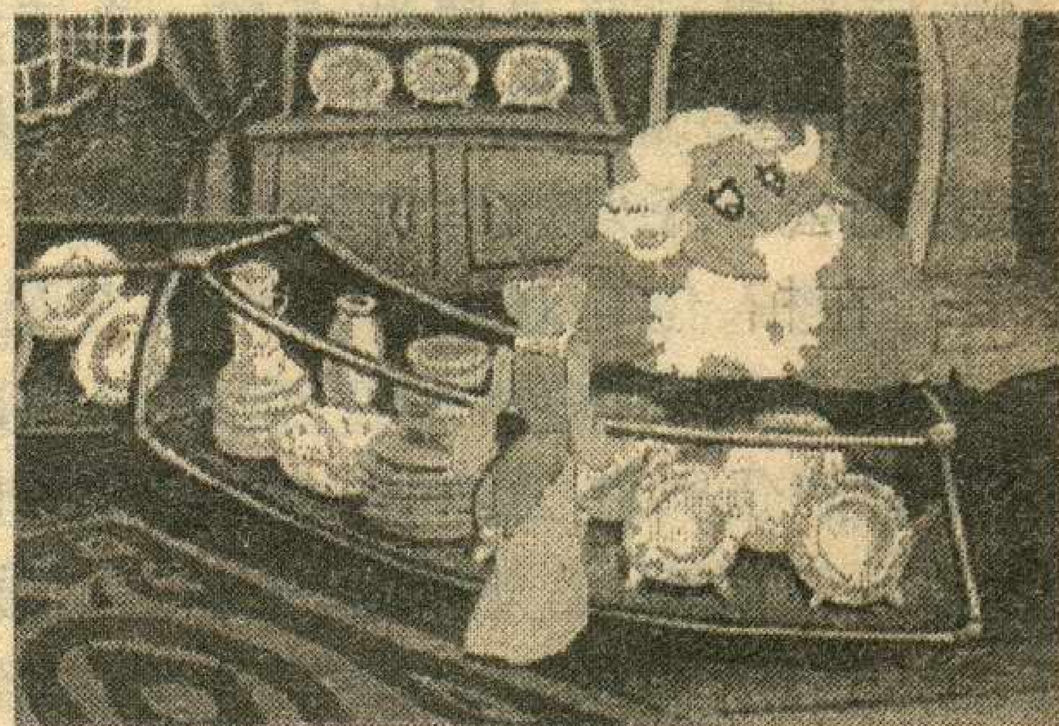
(接上期)

第四章：谁是真的Troll国王

只差一点点就到出口了，绳子偏偏在这个时候断了。Rosella赶快抓住洞口的掘墓人伸给她的铁铲，才幸免于难。

在与掘墓人的谈话中，公主了解到自己现在正是在OogaBooga。本来，掘墓人有一台自动掘墓机，但其动力——老鼠Diggy不见了。所以只好拿这把小铲子来挖。掘墓人放机器的库门上的图案倒是很有意思，而那些墓志铭就更令人捧腹了。不过不要逗留太久。

Rosella四处看看，在墓地东南发现树上的南瓜屋。她从升降梯进入南瓜屋，从地上捡起一串脊椎骨，从棺材里拿走"包里的人脚"。下地后往西走，敲一下Cadaver医生的门。Cadaver医生看上去有一些古怪，但在这个阴森恐怖的地方，却



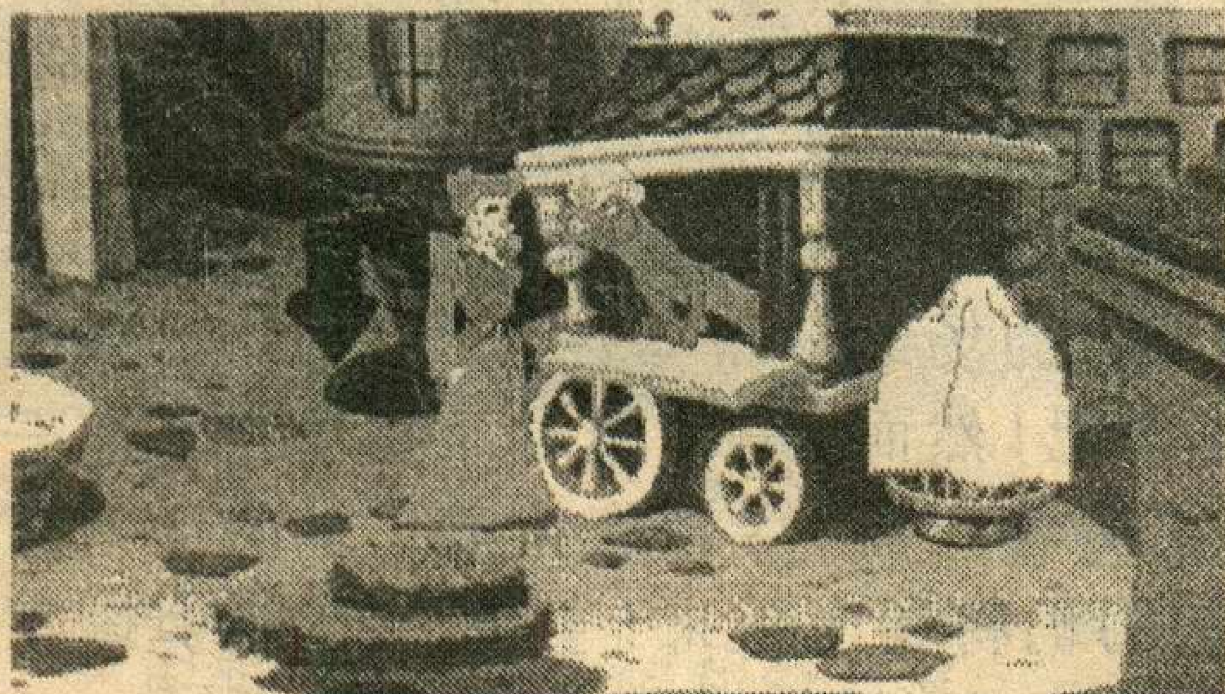
仍令人有安全感。医生说他之所以变成这样，是因为丢了脊椎骨。哈！正好有个现成人情可做。医生"吃"下脊椎后非常感激，送给Rosella一件"奇怪的宠物"。

Rosella回到南瓜树下，用"奇怪的宠物"从顽童手里救下掘墓人的老鼠，并物归原主。作为答谢，掘

第三章：天塌下来了！

Valanice眼明手快地把仙人掌果扔给大蜥蜴。好险！

走出山洞后往西走，一头鹿挡住了王后的去路。谈话后才知道，这头鹿原来是Attis——狩猎之神，而它身后的大树是他的妻子，大自然之母Ceres。他们被一种邪恶的力量变了形，而Ceres更有生命危险。只有北边树林里沉睡的石人可能知道解救的方法。



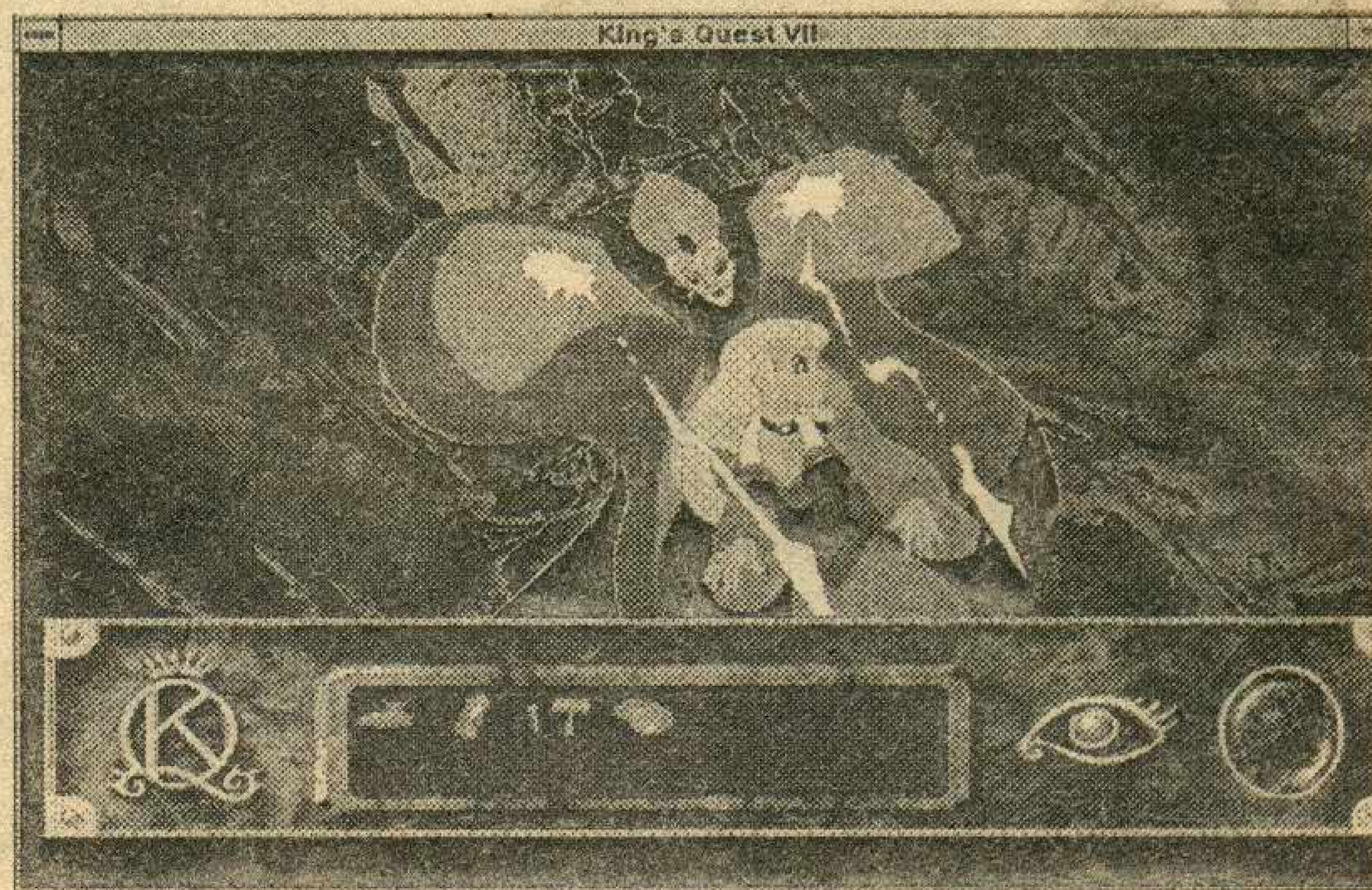
往西再往北走，从石块上跳过干涸的小溪，王后看到一张大蜘蛛网网住了一只蜂鸟。Valanice用篮子抓住蜘蛛，救下蜂鸟。再穿过石洞到了小镇Faldreal的入口。从右边的小门进去，迎面一只衣冠楚楚的卷毛狗冲着王后狂吠不已。王后把梳子给它看，告诉他自己的来意。原来他还是一位狗公爵呢。

Valanice走进瓷器店，同牛店主Fernando谈话，知道他失去了心爱的瓷鸟Treasure。出门后她往东走，在蛇油摊边的鸟笼子里找到了瓷鸟，并用她与Fernando换得一个面具。出店门后发现市政厅里正在开狗公爵的生日宴会。Valanice藏上面具后混了进去，穿过大厅走到后面的楼梯，一直走到右边小门。进门后照照镜子，噫，好难看。突然第三面镜子里的影子一把把王后拽了进去，到了左边那间颠倒的房间。打开抽屉便可取得魔法雕像。

Valanice把梳子放在雕像上，雕像上映出了Rosella的影子。"Rosella很危险，我一定要救她！"

离开市政厅后王后往东走到水池边，有一只满地乱跳的小母鸡在大喊："天塌下来了，天塌下来了！"果然，天上掉下一个月亮，正好掉在水池中央。Valanice想尽办法也够不着，只好以后再说了。先从鸟巢里取出木头硬币，再走到Faux的店门口。奇怪，怎么只有一扇门？于是王后把盐吃了，就能进Faux的店了。用硬币跟海龟店主换一本书，用面具换一只橡皮鸡，别忘了先把鸡屁股上的羽毛摘下来。

接着王后回到沙漠里老鼠的店里，用书换了一个钩子。这下可以把月亮捞起来了。谁知刚捞起月亮，王后就被一群狗卫兵逮捕了。



墓人给了公主一只老鼠号角，并说公主要挖墓穴，随时可以吹响号角召唤他。

公主又回到树屋下，发现顽童们正打算活埋一只猫。Rosella把黑猫救了(用锤子和凿子)，为了报答，黑猫将自己的一条命送给了她。然后她又回到墓地，拾起了掘墓人的铁铲。

Rosella往西再往南走，在一个墓门前看到一个黑衣女子在痛哭。可惜她帮不上忙。再往南，看到地上有一堆奇怪的骨头，不让她靠近。一定有问题!Rosella吹响了号角。天那，这声音就象是一百头狼在嚎叫。掘墓人开着掘墓机，在骨头堆中间掘出一个洞来。公主走下地洞，看到一具锁着的棺木。她研究了一下锁，发现上面的图案很眼熟。只要依次按下头骨、蝙蝠和蜘蛛，锁便开了!棺材里的竟然是真的Otar国王。这时Melicia又蹦了出来，把公主和国王都囚进了棺材。

在棺材里，Rosella把龙蟾还给国王，又用锤子和凿子打开国王手上的镣铐。在龙蟾的帮助下，他们打洞回到了地面。Otar国王担心两人再被认出，所以给了公主一根魔杖，把自己变成了蜗牛，并给了Rosella一件斗蓬，伪装成墓前黑衣



女子的样子。

公主又到医生那里，与医生谈话并得到脱叶剂，然后到树屋。她的这副行头把顽童吓坏了。往南进到花园，突然一个树怪扑了上来。Rosella赶快用脱叶剂把它搞定，然后往东径直走到Melicia的家门口。还是安全第一，公主绕到了屋子后面，拉开常青藤找到了一个入口。Rosella用铁铲把洞口扩大，然后钻了进去。

Rosella掀起地板刚要出来，突然Melicia回来了，只好再缩回去。可是女巫的狗却闻出了她的藏身地。急中生智，公主举起脱叶剂对狗鼻子一阵猛喷，这下它可神气不了了。

等到女巫离开，Rosella钻进屋子，在床头柜的第三个抽屉里翻出“神秘的设备”，再把扔了一地的



Melicia的内衣放回去，并捡起落下的毛袜。

从地板上的洞出去后往东走，啊，树丛里钻出一只大人熊!Rosella用银片与毛袜做成武器制服了人熊后赶快逃走。往北一直走，就到了Faldreal镇的门口。从小门进去后，狗公爵告诉她，她的母亲被逮捕了。Rosella走进镇厅，进到后面的楼梯，走到满是镜子的房间。她先查看了左边小天使的底座，发现太脏了，于是用Melicia的袜子擦干净。在房间另一头的柱子上饰有金葡萄。公主用锤子和凿子弄到一颗金葡萄给小天使，房间中间的水槽升了起来!这就是去地下王国的入口。Rosella用魔杖使Otar国王恢复原状，跟着跳了下去。

下去后跟着国王经过机关门，来到控制室。只见假国王正在忙个



不停。“必须制止火山喷发!”两个国王打到了一起。

第五章:Etheria的噩梦

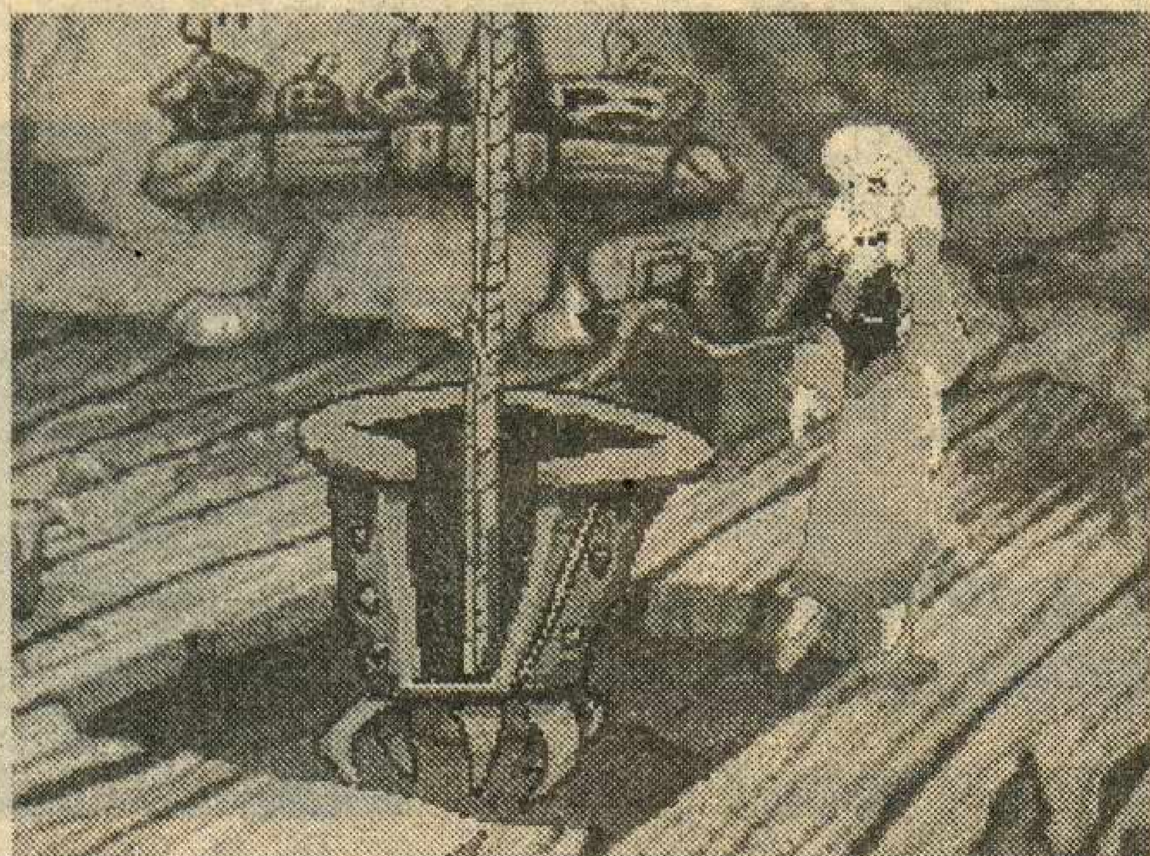
Valanice被释放了，条件是她必须把月亮送回天上。王后先往东到蛇油商人那里，用魔法雕像换了一瓶变形油膏。回到市政厅门前把橡皮鸡挂在树枝上，做成一个大弹弓，然后把月亮放上去。嗖!这下可以出去了。

Valanice离开小镇后往东走，用羽毛弄醒沉睡的石头人，得知要救Attis和 Ceres必须让生命的溪水重新流淌，让溪边石像的号角中存满鲜果。Valanice走到断桥边，在蜂鸟帮助下采到一罐蜜，倒入石像手中的罐子里后，清泉便不停地涌出，断桥也被一段彩虹接了起来，而且Attis也恢复原样了。但Ceres的鲜血仍在流淌。

王后往西走进阴暗的树林，但林中人熊的吼叫声使她决定另想办法。她把兔毛与变形油膏混合后涂在身上。哈，王后变成了兔子!Valanice飞一般地从人熊的鼻子底下钻了过去，“哇，这辈子我也没跑得这么快过!”

穿过树林后王后来到Melicia家门口，突然被树怪档住了。这时Attis及时赶到消灭了树怪，又匆匆离去。经过了花园，Valanice也到了OogaBooga。先从南瓜树屋里拿到木乃伊的骨头，往北再往西走，把

骨头扔给大黑狗。原来黑狗的主人—Tsepish伯爵被Melicia夺去了头，伯爵夫人也伤心至死。王后答应帮助伯爵，从黑狗脖子上取下伯爵的奖章。往南走把奖章给哭泣的伯爵夫人的鬼魂。等她离开后检查一下伯爵的墓。到树屋下捡得点燃的爆竹炸开墓门，就可以取得伯爵的头了。



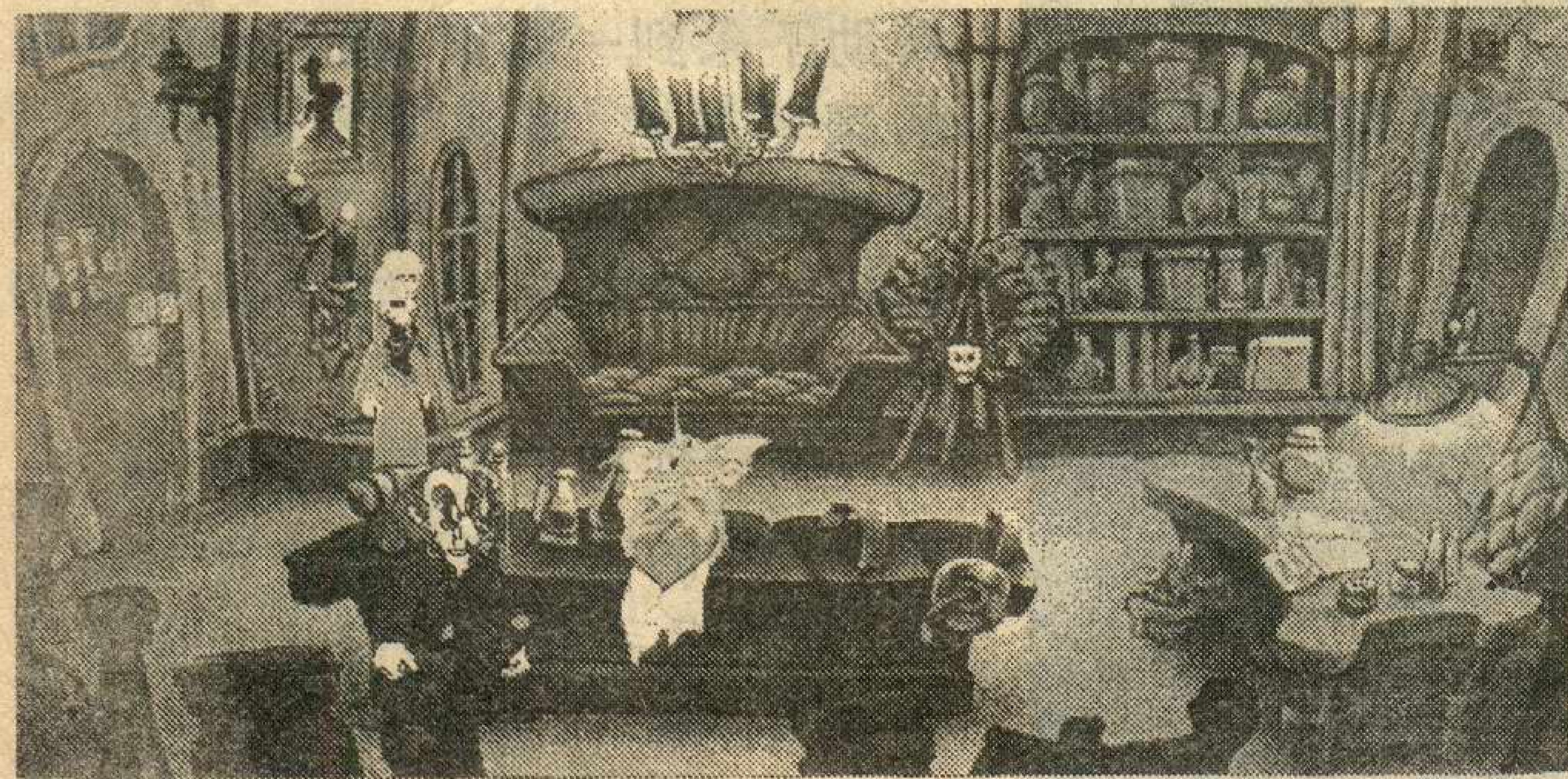
再等到伯爵骑马飞过时，王后把头还给了他。诅咒被破除了！伯爵与爱妻紧紧地抱在一起。为了感谢Valanice，伯爵把马借给了她，并给她一支横笛。有了这支笛子后，Valanice就可以随时召唤飞马了。

飞马把Valanice送到了仙境一般的Etheria。四条彩虹桥不知通向何方。王后往东一直爬上山顶，从树上采下仙果，再回到彩虹桥前，从东南角的彩虹桥转到生命溪边，把仙果放进对岸石像手中的号角，再从中取出石榴籽，就可以挽救Ceres女神的生命了。

Valanice又用横笛唤来飞马回到Etheria，往东再往北走，可以看见一架竖琴。先看一下琴上的水晶球，再依次拨动竖琴的1,5,6,4弦后，就会从水晶球里转到命运女神身边。Valanice请求她们的帮助，女神们指点她到梦境中找Maab女神。

Valanice再用西南角的彩虹回到OogaBooga，找到Cadaver医生的家，在医生的棺材里进入梦乡。Valanice从梦中惊醒后赶回Etheria找到命运女神，说她在梦境中看到Maab被封在了冰块里。命运女神要她向春之神Ceres求助。Ceres说用阳光才能化解寒冰。Valanice找到Melicia的家，从后面的洞里钻进去，用仙果骗过狗鼻子，等女巫出去后从房间右面的灯上取下水晶棒，骑马回到Etheria后走西北角的彩虹桥到沙漠里找到神庙，用水晶棒采得阳光，再回Etheria找命运女神。女神说若要解救Maab必须醒着到梦境中去，而能做到这一点的只有她们的侄子梦神。得到捕梦器后Valanice到东面的山顶上找梦神。用捕梦器抓住洞口的噩梦后，王后说服梦神为她织了一条飞毯。

Valanice坐飞毯飞到梦境中，用捕梦器摆脱另一个噩梦后，来到Maab女神的神殿。王后用水晶中的阳光融化Maab身上的冰。原来她也是遭了Melicia的暗算。看来时间真的不多了。

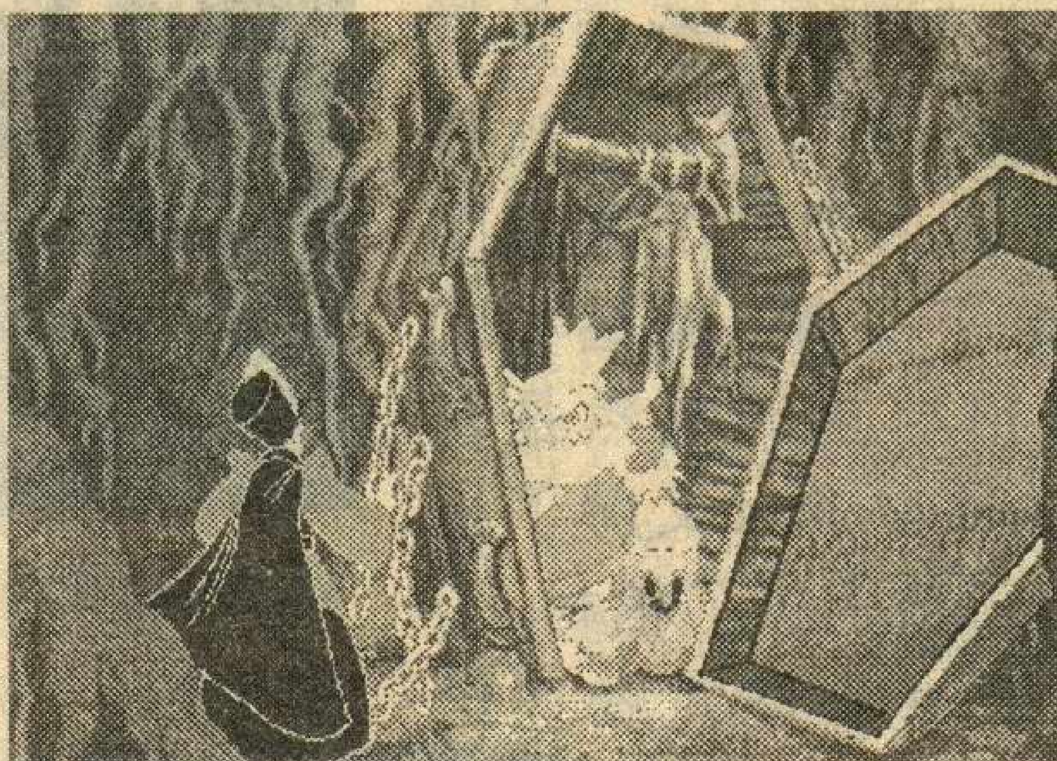


王后带着Maab给的魔法缰绳到山顶上躲到山洞后面，趁风不注意套住它，让风带自己去见风神。风神了解到事情的严重性，派出风找回Etheria的国王与王后。他们正在到处寻找失踪的儿子，但也愿意帮助Valanice。

第六章：预备，放！

两个国王还在大打出手。Rosella检查了一下魔杖上的设置，用杖尾的开关将其调到‘F’，然后对准了假国王。砰！假国王变成了Edgar王子！

Melicia又跳了出来，把Otar国王打昏后，把Rosella变到了火山口里。熔岩在不停地上涌。Rosella用铁铲在火山壁上挖了个洞，穿过隧道，来到机关门。先用铁铲橇下窗下的石头，踩上去摘下香花，然后照国王的步骤打开机关门：左眼—右眼—鼻子。控制室里Otar国王躺在地上不省人事。公主先把“神秘的设备”插到左边的插座上充电，然后用香花把国王弄醒。



火山喷发被Otar国王及时制止了。Valinice王后也赶到了，后面跟着Edgar王子。母女沉浸在团聚的幸福之中，突然Melicia气急败坏地冲了进来。Edgar王子勇敢地阻止她，却被打倒在地。Melicia一步步地逼近了……

Rosella拔下充足电的神秘设备，对准了Melicia，放！Melicia变成了婴儿！女巫的狗也进来了，顺便也把它变成小狗吧。

Rosella跪在王子的尸体边，用猫的一条命救活了王子。这时Etheria的国王与王后进来了。原来Edgar就是他们的儿子，而Melicia竟是王后的妹妹。她关押了Otar国王，又把Edgar骗去冒充，企图用火山毁掉这个国度。既然她已经受到了惩罚，一切都可以重新开始。

Edgar带着Rosella在美丽的Etheria漫步。这里就是Rosella在水塘中看见的地方。也许，从一开始，他们就注定要在一起的……

无悔的十字军战士

详细介绍玩法及心得

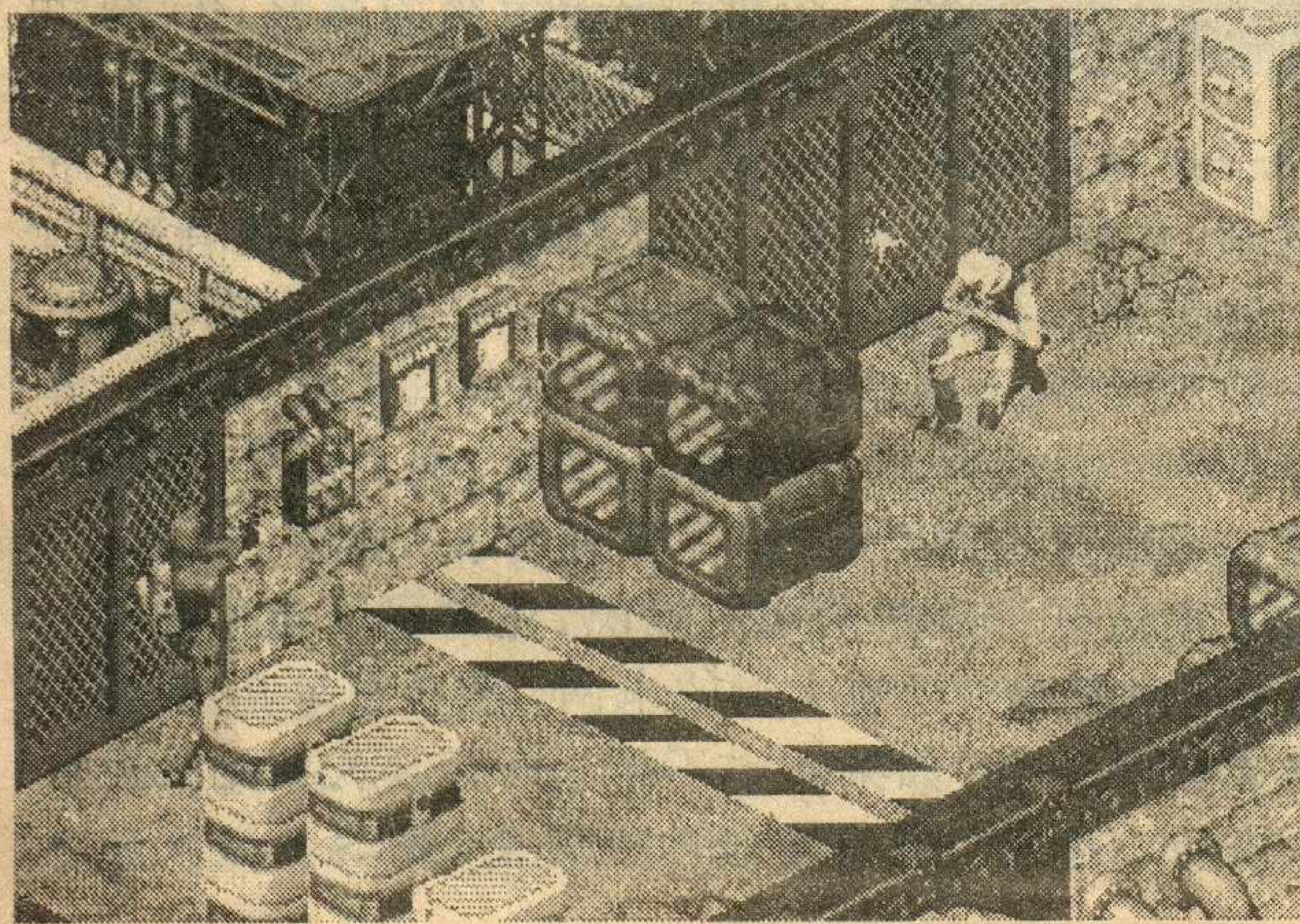
制作：Origin

发行：电子艺界

配置：486DX/66/8、声卡、CDROM　■文/玄狐小组——宏逸

96年第一期的《PC GAME 风景线》中我对这一游戏作了一下报道，但当时我是根据美国的《电子娱乐》杂志95年12期的一篇介绍性文章完成的。在我玩过了这个游戏之后觉得这样一个经典的、登峰造极的枪战游戏只用一篇一二百字的文章介绍实在太没份量了，因此就再把它写一写。

这个游戏的英文名字是《Crusader:No Remorse》直译过来就是《十字军战士：不后悔》，因此我给它起了标题的名字。而台湾则叫做《十字军》，或是《铁血十字军》，但我觉得"铁血"这个词在游戏中叫得太滥了，以后还会有更多叫《铁血×××》的，台湾人给英文游戏起的中文名有的很好，有的则很糟，有的很玄乎，还有些用词不符合大陆的语言习惯。我们大陆也要发展自己的游戏市场，要有自己的产品、自己的观点、自己的译名。这个名字虽算不上多上口，但我还是要用它。



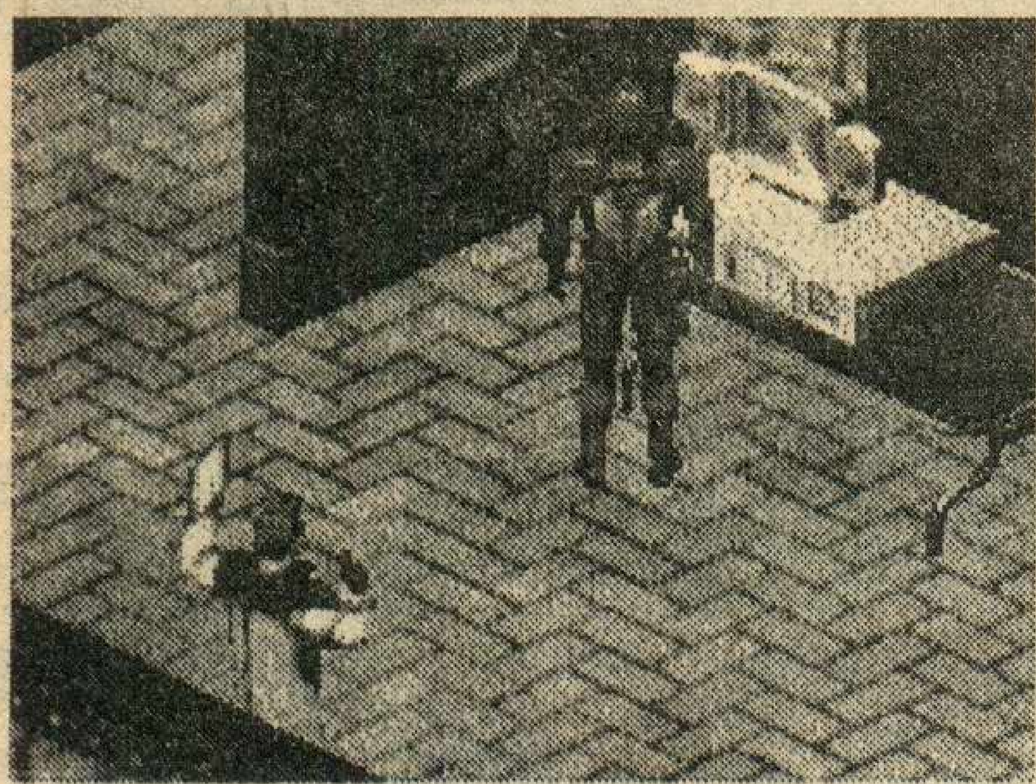
一、故事简介

故事发生在公元2194年，那时世界被一个叫WEC的组织统治，他们实施的是强权政治，对每个人的行动都严格地监视和控制，并且许诺要消灭贫困、疾病和饥饿。同时还有一个反抗组织存在(好！有斗争才有进步)，成员是一些不满现状、追求自由的人。而故事的主角——你，是WEC的反恐怖组织的一个无名的上尉，穿着一身红色塑料装甲，被训练为一个反恐怖的机器。你已经对WEC产生了怀疑，它真是为实现其诺言而奋斗的吗？抑或只是对付抵抗组织的工具？在一次行动中当你正与同伴讨论这个问题时，悲剧发生了。一个WEC的机器人袭击了你们，你的两名伙伴被打死了，而你由于及时蹲下捡了一条命，并用一个手雷干掉了那部机器。你终于认识到WEC是错的，于是你加入了反抗组织。而反抗组织的其它成员都认为你不过是WEC的一个间谍，而只有他们的Maxis将军了解你，于是交给了你一个任务：炸毁WEC的一个炼油厂。于是你的无悔的战斗开始了。

二、先进的技术，精细地制作

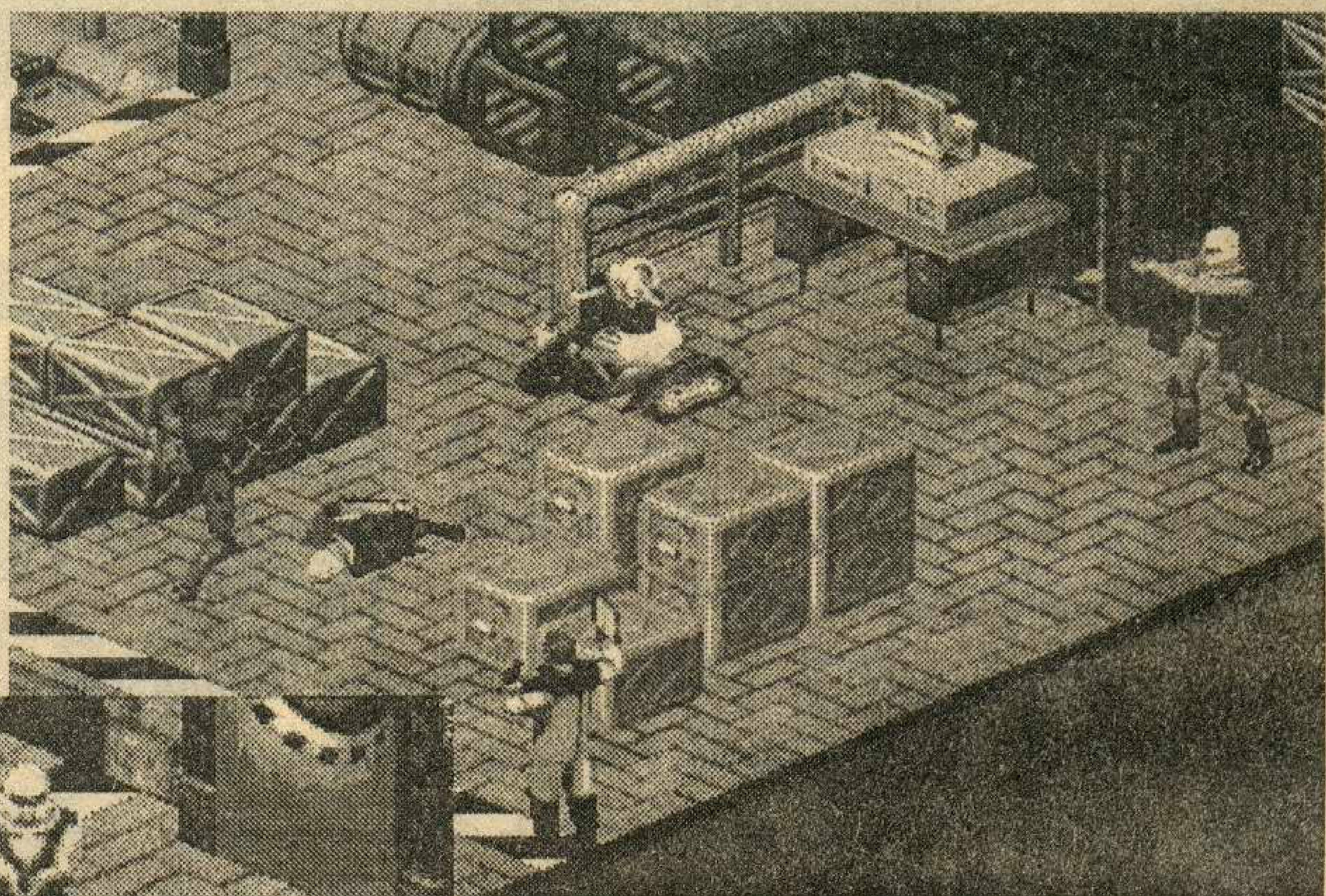
《无悔的十字军战士》应用了类似《创世纪8》的战斗引擎，但作了很大地改进。这种引擎的基本特点就是45°的俯视画面，场景随人物行动卷动。但《创8》的图形解析度为320×200的256色，而本游戏则是256色640×480的SVGA画面，而且是我所见

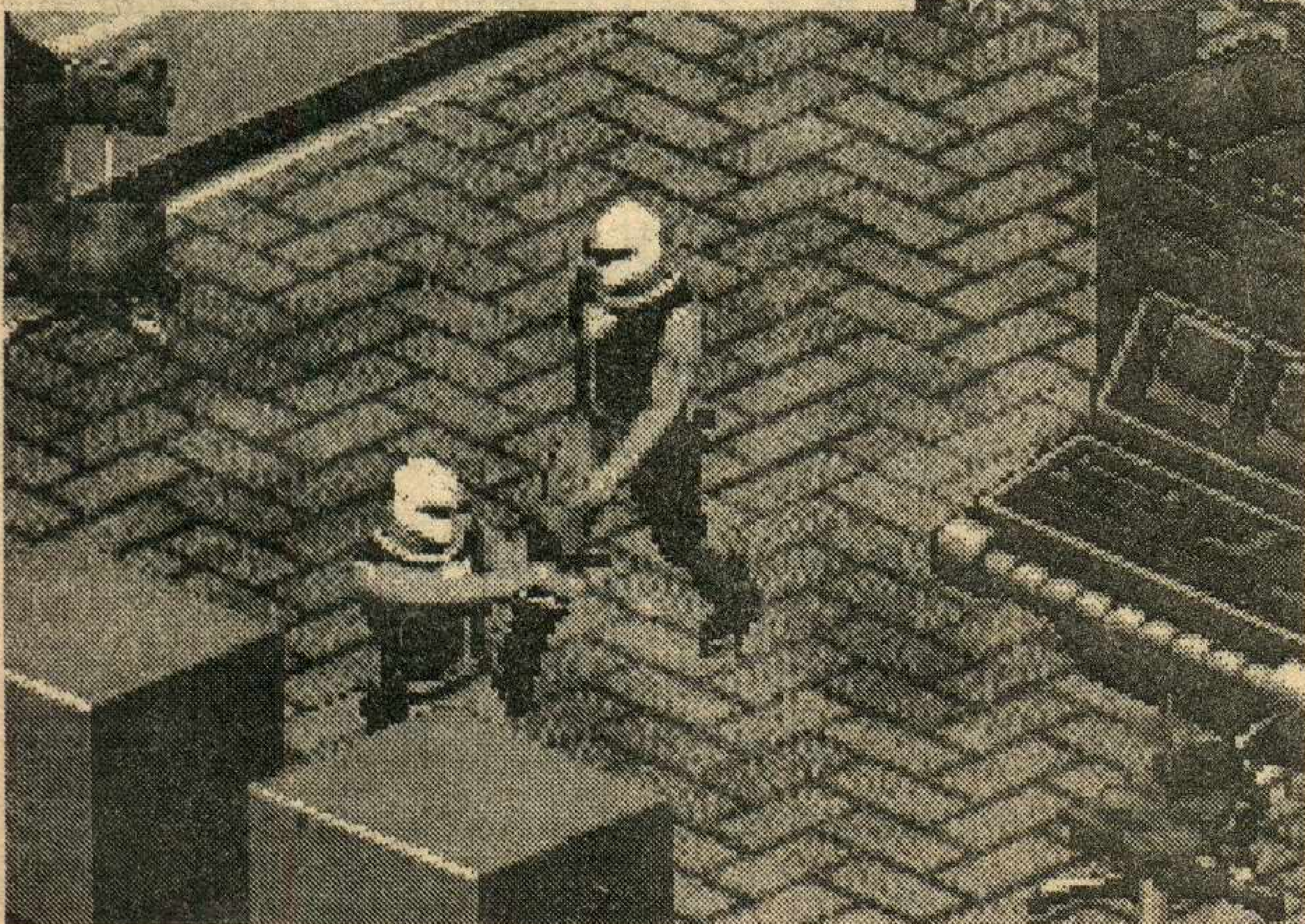
过的最为精细、最具表现力的SVGA画面。虽然图形质量非常高，但在486/66,8M内存的机器上执行就很流畅，只是场景切换时要读几秒硬盘。因此这种引擎在技术上已有较大改进。人物操纵自如，战斗动作非常丰富，已经改进了《创8》中那种令人难受的行走方式和僵硬的拳打脚踢。SVGA效果的画面把所有人物与物品的细节效果表现得一览无遗,SVGA画面的表现力发挥得淋漓尽致。国内玩家对日本的美工有口皆碑，但《无悔的十字军战士》令他们自惭形秽。16色与256色相比就象是大刀长矛与火枪大炮一样，也许KOEI的美工已认识到这一点，开发了日文Win-dows的256色的《三国志V》。不光SVGA的画面非常精致，在各方面都作了非常细致的设计。首先是游戏中的细节效果，游戏设计者考虑得非常周全。比如当敌人被打死时，你会看到他倒下后，血会沿着地板慢慢的渗出。当敌人踩中地雷时，你会看到一个浑身着火的人四处狂奔，然后倒下，尸骨无存，只留下一个身体的印迹。发生在转椅旁边的爆炸的冲击波使得转椅晃了一下。这些都是游戏中前无古人的细节效果，但给游戏增色不少，感觉更加真实，无愧于SVGA画面。其次是爆炸效果。在惊险片中你能看到大量的爆炸镜头，这个游戏也在这方面大做文章，设计了上百种不同效果的爆炸，其表现力是前所未有的，不同的物品的爆炸，同一物品不同场合下的爆炸都不相同。表现形式也较以往有较大改进，以往游戏中爆炸都是以一种扩散的火球表现的，而且千篇一律，在《无悔的十字军战士》中多数爆炸则是以剖面形式表现的。一个蓝白色的内核和由红色线条组成的外层。而且扩散过程非常迅速、自然，把爆炸的高温和破坏力表现得十分充分。第三就是游戏的音效与音乐。几乎所有的运动都配有音响效果，人的脚步声、开门声、爆炸声、警报声此起彼伏，好不热闹。语音也非常清晰、逼真，碰到了敌人基地里的工人他会说"What are you doing?"同时举起双手。当你被监视器发现，喇叭里也会传出一位小姐的报警的话。同时最令我感到无比震撼的还是游戏中的背景音乐，配合着强烈鼓点的硬摇滚乐令人血脉喷张。在这激烈的音乐中与敌人作战，感觉好极了。



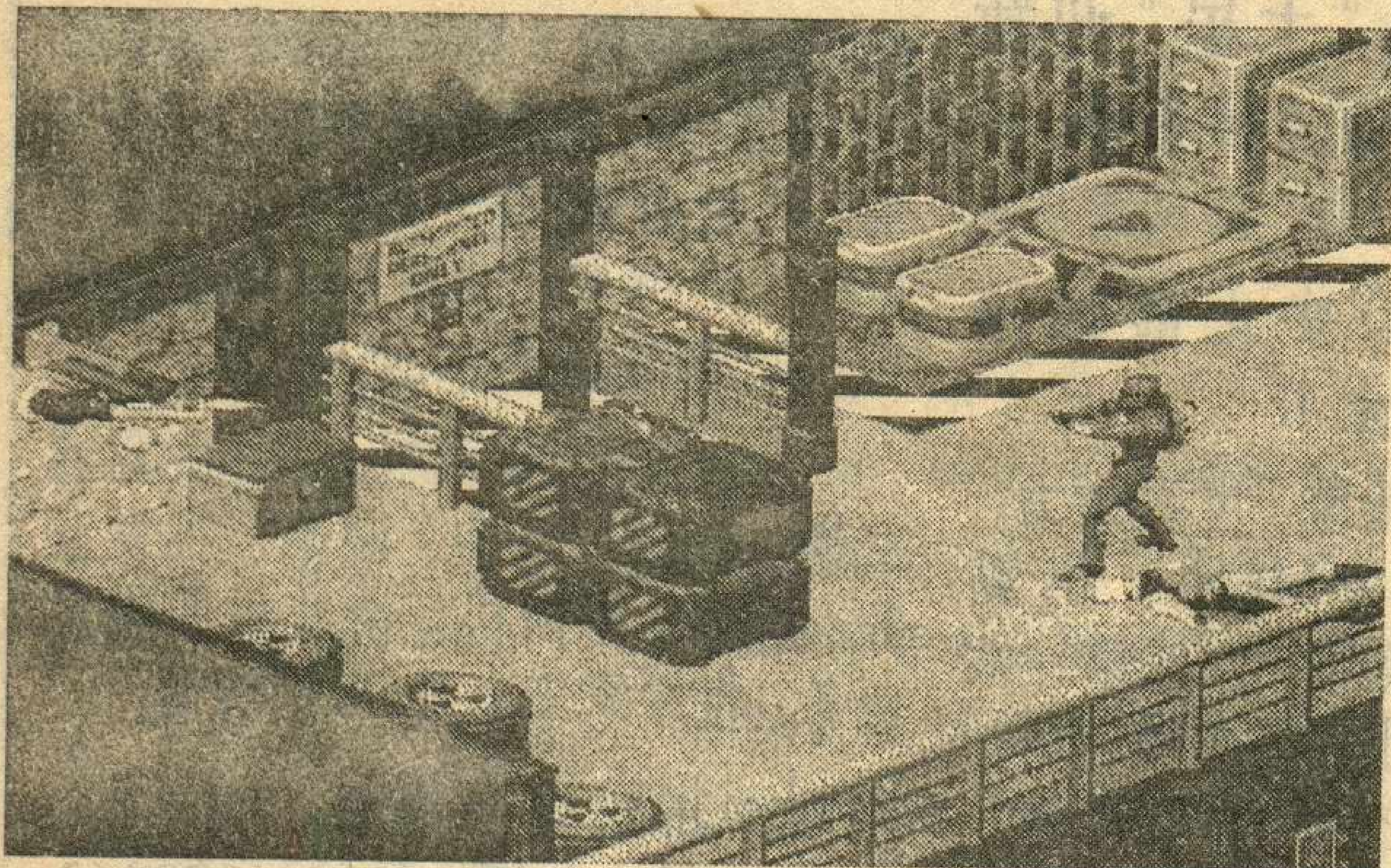
三、引人入胜的战斗

《无悔的十字军战士》一共有16个任务。不同的任务中场景变化非常大，敌人的武器和服饰变化也非常大，每一关都给你全新的感受。在新任务开始之前将有一段录像，艾利指挥官告诉你应该做些什么，然后把你传送到战场，于是一场战斗就在等待你了。游戏中有四个难度可供选择，它们分别是妈妈的宝贝、周末战士、打不准的加农炮和无怨无悔。级别越高敌人的数量也就越多，武器也就越先进、火力更猛。前两个级别最初的武器——BA-40手枪的子弹是无限的。战斗是在工厂中进行的，地形非常复杂，各种机关非常多，在前进的路上甚至还有地雷，因此你千万不能粗心大意。在战斗中你要时刻注意墙上的监视器，要在镜头未对准你时将其击毁，否则一阵警报声中就会涌来大批敌人。同时墙上还有机关枪，你也应迅速将它们击毁。而且也要小心地雷。总之，行动之前应仔细观察前面的情况，这样可以避免很多危险。同时游戏中还有大量的电网、激光束等其它陷阱，不要轻易靠近，如果非碰不可也一定要先找到机关将其关闭。有些门只有密码才能开启，密码一般就在离





门最近的电脑里，如果电脑打不开，就找一找附近的其它开关，主人公的动作十分丰富，除一般的前进、后退、左右转身、开枪、蹲下等还有新颖的快跑、跳跃、持枪左右平行移动、左右侧滚等，这些动作在战斗中都十分有用，可以说这些动作运用的熟练程度就决定了你的游戏水平。



四、真正的光盘游戏

在游戏中每关的开头布置任务以及与人对话都是以真人表演的动画形式出现，播放效果与语音效果非常好。《无悔的十字军战士》真正好在它的可玩性本身。如果在一年多以前，一个游戏里要是有这样的动画一定会令我兴奋不已。但在光盘游戏如雨后春笋般涌现的今天这些东西早已习以为常了。玩游戏不等于看电影，重要的是游戏的可玩性。7张CD的《幽魂》就并不成功，一千四百万美元制作的六张CD的《银河飞将IV》是否会比它的前作成功还是一个谜。游戏界在这方面也许是误入歧途了。但《无悔的十字军战士》绝对是货真价实的光盘游戏，无愧于五百多兆的大容量，虽然只有一张光盘，但整个游戏非常大，每一个任务所在的战场都非常广阔，路途十分漫长，第一次玩几乎每关都要打两三个小时以上。在图形、音响方面都有上佳表现。《无悔的十字军战士》在制作技术上有所突破，动作和细节效果上有所创新，是一个经典之作。

这个游戏唯一的缺憾在于操作有少许不便，使用键盘时，瞄准较困难，用鼠标走路又不方便，敌人一多就手忙脚乱了。

五、一些基本操作及秘技

键盘操作：

空格——拔枪，开关

↑前进↓后退←左转→右转

按住Ctrl+↑跳跃（或按J键）+↓蹲下+←左滚+→右滚

按住Alt+↑前进，+↓后退+←向左平移+→向右平移

按住Shift+↑↓←→，二倍于平时速度，或按下大写锁

按S键然后回车，搜索物品，察看电脑，与人交谈，开门等

画面底端为状态栏，从左至右依次为枪支，弹药，物品，生命，能量

换枪 W,Q或*(小键盘)Ctrl+D 扔掉枪（可从原地拾回）

换物品 O,L或-使用U或Del(小键盘)

注：炸弹有两种，第一种为摇控炸弹，按U放下，然后退至安全处，按B引爆。第二种为蜘蛛炸弹，有腿会行走，按U或B放下，按方向键控制，碰到障碍物就爆炸。

鼠标操作：

左键—开火，右键—前进

按住Ctrl,左移，右移为侧滚

按住Alt,左移，右移为平行移动

拿枪时可用鼠标控制准星，对准敌人后，敌人身上会显示一个圆圈

秘技

①启动游戏或用以下命令

Crusader — Warp X(X=1 ～ 16)选关

Crusader — Skill Y(Y=1 ～ 4)技巧等级

②游戏中敲JASSICA16,按F10获得全部武器及弹药,Ctrl-F10无敌

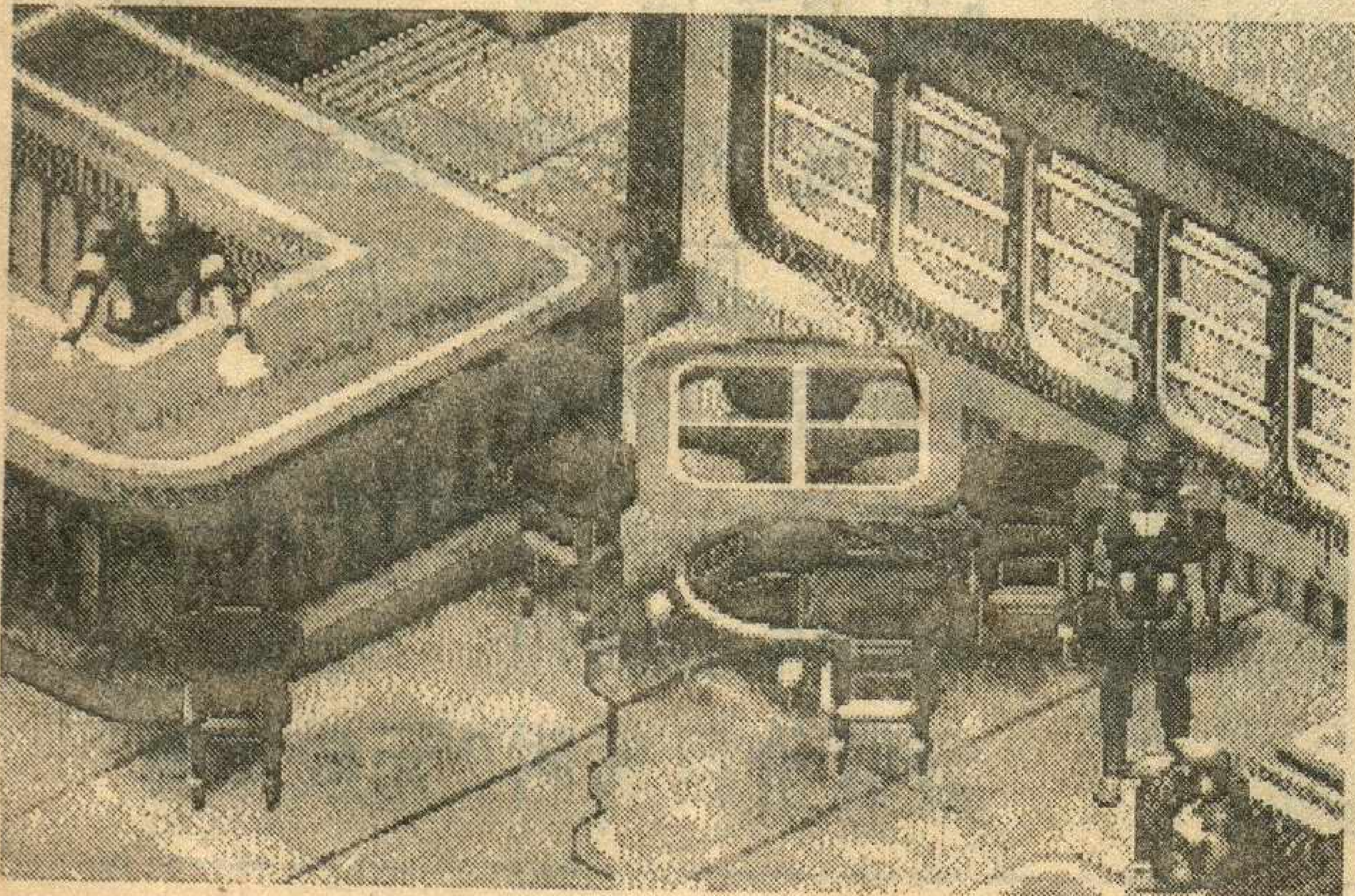
注：此秘技摘自美国《电脑游戏世界》，但第二条未试成功，肯请高手指正。

评价

图像☆☆☆☆☆

音效☆☆☆☆☆　可玩性☆☆☆☆☆

操作☆☆☆☆ 1/2　总评☆☆☆☆☆





《无悔的十字军战士》作者——『童心成人』Warren Specpor（左图）

第十一小时
The 11th Hour

By Michael Lasky

■文/玄狐小组 宏逸

一年前，当《第七位访客》以两张光盘的超大容量推出时，着实引起不小的轰动。那是一个通过解谜来进行冒险的游戏，华丽的画面、真人动画、全程语言以及令人困惑的谜题吸引了大批玩家，而今它的续集《第十一小时》终于粉墨登场了。《第十一小时》以四张CD的超大容量推出，音乐也更加丰富，音效与语音则是多声道以环绕立体声输出。

很值得一提是游戏中的影像压缩技术。《第十一小时》的动画全长65分钟，而且解析度为640×320的全屏效果，而不是以前的320×200，每秒钟高达30幅，完全是电影效果而非电视可比的。在广告中说动画是前作的12倍，我很诧异，即然是12倍那至少也应该是十几张CD了吧，但实际只有四张，原来游戏中使用了一种叫“Encode”的新的高效压缩技术。游戏中的动画压缩前共六百多G(G=Giga,1G=1000M)，即六十多万兆，但压缩成了三张CD，不到二千兆。所以视觉享受决对一流，四张CD决对超值。

包装是更加华丽了，而内容如何呢？《第十一小时》中设计了十三个令人头痛的逻辑难题和六个智力游戏。尤其是那六个智力游戏，你的电脑对手简直是个恶魔。而且有些问题需要你有一定的国际象棋知识（至少应知道马怎么走）。故事情节是单线式发展的，你必须依次解决每个房间中的难题才能进入后面的房间。更为糟糕的是游戏的名字，“第十一小时”，就是说你必须在十一小时内解决所有问题。如果失败，那么那个房子将把你嚼烂，你可以清楚地听见“嘎吱，嘎吱”的咀嚼声。我很佩服游戏设计者的超人智慧，但为游戏中的整人设计感到气愤。

故事是这样发生的，罗宾·莫雷尔主持一个报道悬而未决的案件的电视节目。在“第七位访客”事件发生之后70年，为了调查那桩谋杀案，她进入了那神秘的宅邸，但一去不返。你则扮演卡尔·丹宁，罗宾手下的主要记者和她的情人，你为了找她而进入了宅邸。随着游戏的进行，你越来越多地了解了罗宾，也许你会不太着急救她了。在游戏中有一些剧情分支点，你可以在三个女人中做出选择，而这会影响到游戏的结局。一但你进入房屋就会有一个掌上电脑帮助你，它可以提供一些线索。另外，还有一些令你轻松一下的笑话，在你解谜时它也会给你提示，甚至帮助你解决问题。这对那些不擅长解谜的玩家是一个福音。

游戏中共提供了42个物品，在你解决了一个谜题后，又会遇到一个提示（提示？其实是个谜语）必须猜出所需物品，选择正确后，将会有一段动画出现，揭示故事的发展。

通关后你将看到游戏过程中全部约六十五分钟的动画。游戏中那种诡异的气氛，令人困惑的谜题从始而终吸引着玩家。如果你的解谜水平不高，但爱看电脑动画，那也不要紧，游戏中的动画都可以独立播放。《第十一小时》是纯粹的智力游戏，同时用现代电脑技术包装上语音、图形、音乐。高难的谜题可能让玩家产生很大的挫折感，但它仍不失为值得收藏的精品。

图像：☆☆☆☆☆
音效：☆☆☆☆☆
操作：☆☆☆☆☆
可玩性：☆☆☆ 1/2
总评：☆☆☆☆ 1/2
开发：Trilobyte
发行：Virgin
系统需求：486DX/8M/SVGA显示卡/2×CD-ROM



PC GAME风景线

■文/玄狐小组——宏逸

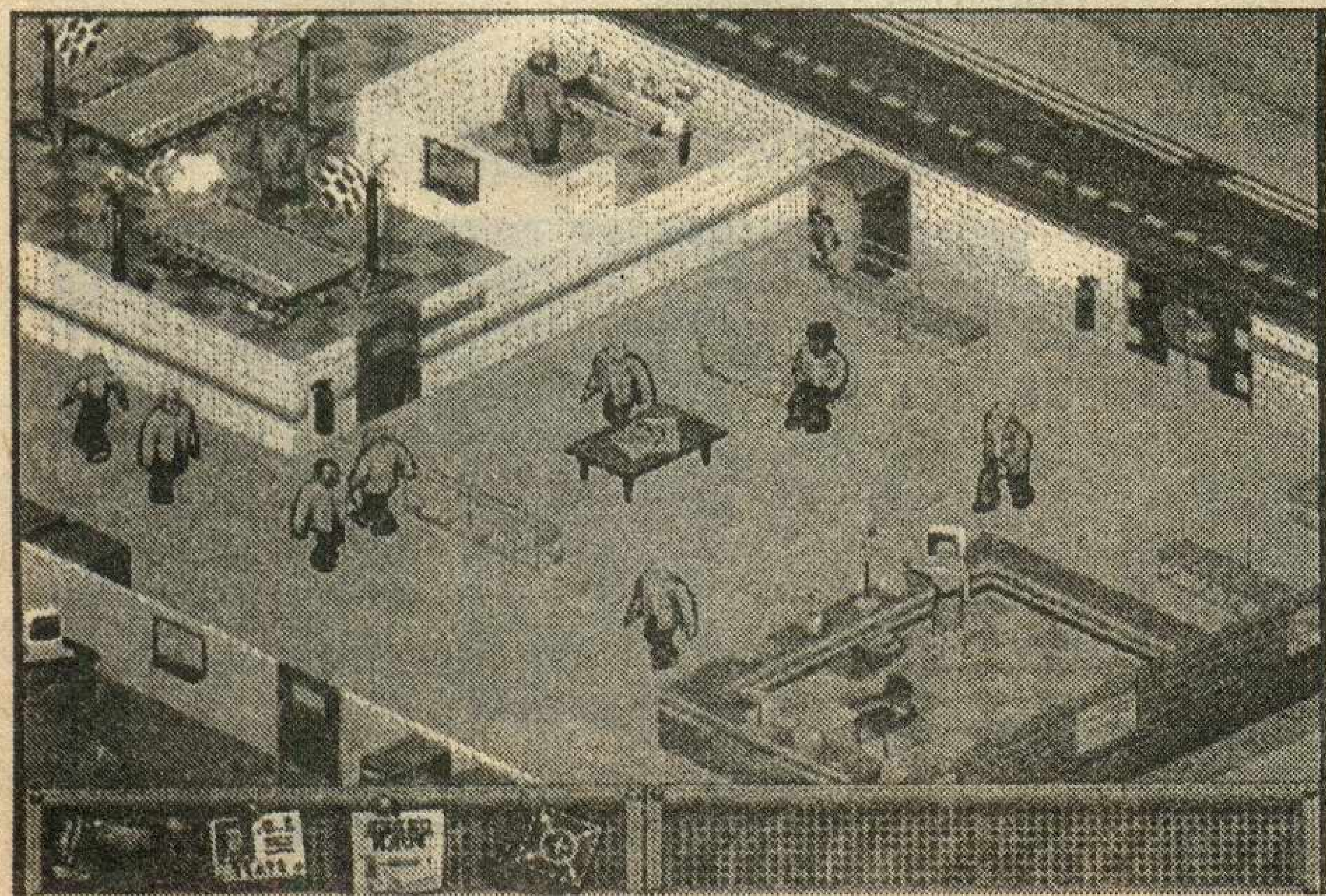
以《暴力辛迪加》(SYNDICATE)而一举成名的牛蛙(BULLFROG)公司是世界上最富创新精神的游戏开发者。在SYNDICATE之后它们又相继推出《魔法飞毯》(Mayic Carpet)一代、二代和《模拟公园》(Theme Park),都是极具创新精神的作品。牛蛙公司全名Bullfrog Pro ductions,是电子艺界英国的全资子公司(这就是说下文介绍的几款游戏我们很有希望玩到)。他们所追求的游戏风格是"严肃的乐趣"(Serious fun)。主题是严肃的,乐趣是无穷的。也许是他们公司是在一所大学办公楼的二层的缘故,他们制作出了一批新颖而优秀的作品。

《不可毁灭》

这不是一个传统的英雄游戏,主人公是位超人。玩家首先设定八个属性,创造出自已心目中的英雄,为他们选择最帅的服装。然后找出行凶作恶的超级恶棍,与他们决斗。所有人物都是运用3D技术制作,动作完全是随机产生的,而不是预先设计的。而且结局是开放性的,你可以随心所欲地决定他们的行为,甚至你的英雄最后有可能成为一名超级罪犯。

《基因战争》

这是一个即时的战略游戏。这个游戏比一般的战争游戏的内容更丰富、更具策略性。在游戏中玩家要用基因工程的方法改造一个星球上的八种生物,给它们战士、采集者、电子测量专家等不同的职业,共同建立一个新的文明,并且与其它文明作战,最终主宰这个星球。游戏可以四人在网络上进行,而且游戏中具有记录分析的功能,那些好战嗜杀,不择手段的玩家将受到惩罚。



《模拟医院》

Maxis的Sim系列已经日渐成熟,有口皆碑,而牛蛙在Theme Park牛刀初试后,即将发行Theme Hospital(模拟医院)。Theme欲与Sim一比高下。《模拟医院》是一个经营管理类的策略游戏,比天真活泼的《模拟公园》更加严谨(人命关天),也更加有趣。游戏提供了中世纪、维多利亚时期、现代、未来四个时期和三个地区(乡村、工业区、城市)供你选择。而且还有许多有趣的怪病(全是虚构的)。比《超级医生》那种为医生设计的游戏好多了。

《辛迪加战争》

《辛迪加战争》(SYNDICUTE WARS)是《暴力辛迪加》的续集。不要搞错,这回不是任务片。游戏中全部人物、车辆均是3D设计,建筑物可以完全摧毁,也不象前作那样只能单线式的战斗,可以随意挑选任务。(是不是意味着所有任务都同样难?天哪!)游戏中一共有30多个城市和一百个左右的任务,可以让你过足了瘾(受够了罪?),不用再出任务片了。

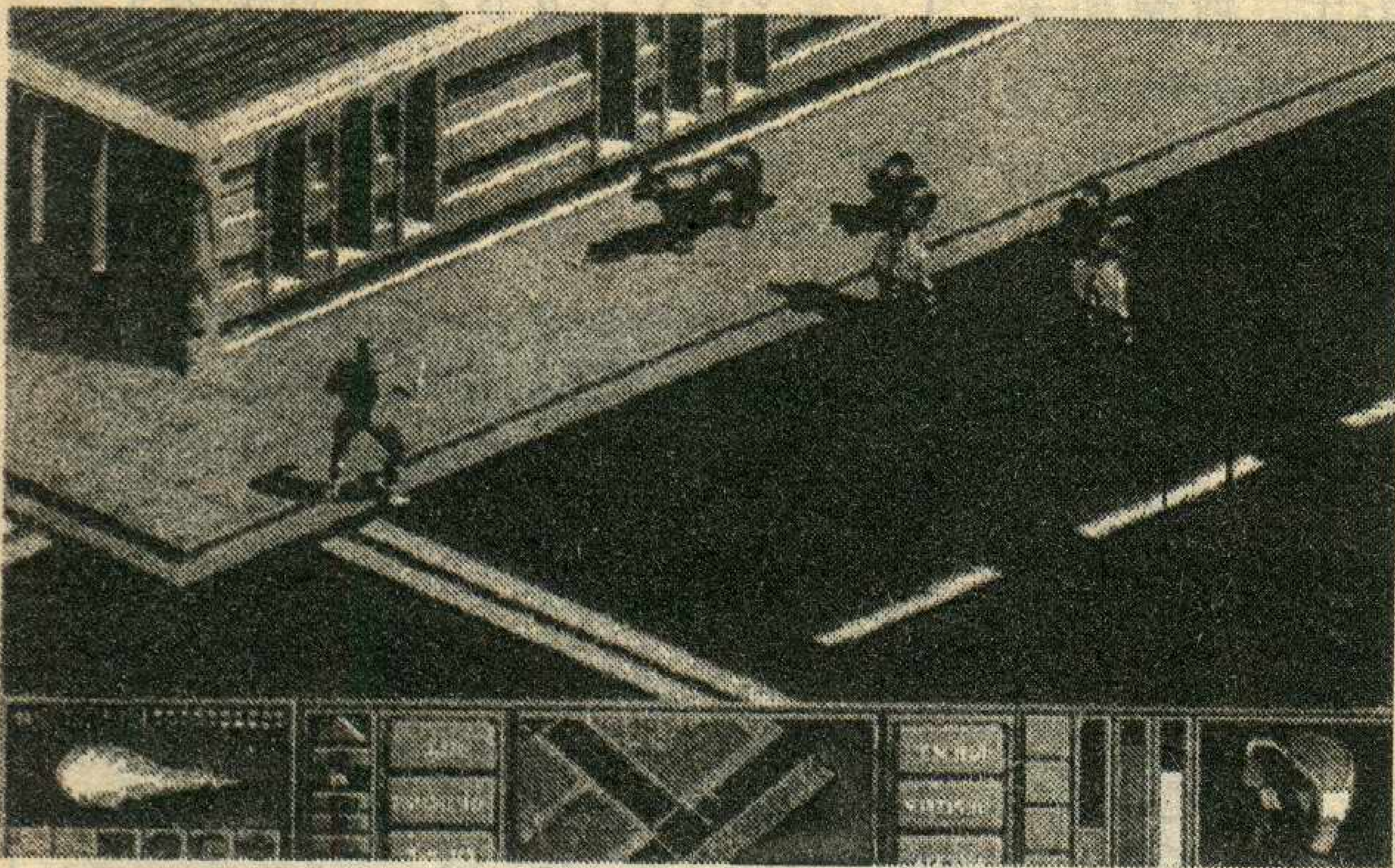
MicroProse这个设计出《文明帝国》(civiilazation)、《殖民帝国》(colonazation)、《幽浮》(UFO:X-com)等游戏的"游戏帝国"今年有什么新动向呢?



《文明2000》

这是一个好上加好的好消息,对我这个《文明帝国》的忠实、狂热爱好者好得没法再好的消息。你们也许猜出来了,《文明帝国》要出续集了。续集叫《文明2000》(civilazation 2000)计划今年春天上市。在游戏中的图形已由原作320×200变成了640×480的

SVGA的图形了。原来平面的山脉、森林、草原全部成为立体的了,而且新增了难度等级挑战那些高手。游戏在原来的基础上新添了七个世界奇迹,14个新部落和一些新的兵种如象兵、弓箭手和恐怖分子。新的文明又要诞生了!



《超级英雄》

又是一个好上加好的消息,这是给《幽浮》忠实狂热的爱好者的,当然这其中有我。《超级英雄》是一个与《幽浮》同样采用了45°角俯视画面的轮次制的战略游戏。社会治安日益恶化,于是政府授命你组建一支特别防暴队,与犯罪团伙、贩毒组织、恐怖组织进行较量,最终找到那只背后的黑手,并且消灭他。故事情节的发展也与《幽浮》类似,在执行任务的过程收集情报,逐渐寻找敌人的头目。但任务更加多样化。《幽浮》虽然好玩,但图形粗糙,如果图形同样精美不更是锦上添花吗?

《钢铁美洲狮》(Steel Panthers)

发行:SSI

平台:DOS CD

配置需求:486/33/8、CDROM、MOUSE

《钢铁美洲狮》是SSI继《装甲将军》后推出的又一个以第二次世界大战为背景的战略游戏。

《钢铁美洲狮》中包涵了二战中参战的大多数国家和战役。你可以选择德国从1939年侵略波兰开始,一直进行到战争结束,或者选择美国在太平洋上对日本控制的海岛进行跳跃作战。而且还可以选择苏联、意大利、法国等国,不象《装甲将军》中只有德国可选。

《钢铁美洲狮》中的战役是基于历史上的著名战斗而设计的。你可以选择一个年份开始战争,或进行一个单独的战役。而且它还设计了一些虚构的战斗,如美国与苏联为争夺德国的战争。甚至你还可以创造你自已的战役或战争,你也可以通过调制解调器与你的朋友开战。

在游戏中每一个不同的部队的力量与数量都是依据历史资料而设计的。德国的部队一般比盟军的部队有更丰富的经验和机动力。不要让游戏的名字把你欺骗了,在这个游戏中步兵与装甲部队同样重要。你需要工兵排除地雷和坦克陷井,你还需要它们在城市攻防战中一个房屋一个房屋地扫荡。你还应该注意你的部队的士气,并且在需要适时加以鼓舞。

所有的战场地图都是鸟瞰图,移动是基于六角形格的。在一轮中每个部队可以做多个行动,比如坦克可以射击、卸下搭载的部队、移动、停止、再射击、再移动。

炮兵也扮演着重要的角色。你可以用迫击炮、加农炮、船炮获得与空袭相似的效果。《钢铁美洲狮》也有一点缺点,伴随动画的音效微微有些落后,不能同时向多个部队发出命令。

《欧洲战斗机2000》(EF2000)

《欧洲战斗机2000》是DID继《TFX》之后推出的一款新的飞机模拟游戏。《EF2000》是北约组织研制的,将于二十一世纪开始装备部队。这次DID是与欧洲几个国家合作,共同发这个游戏。

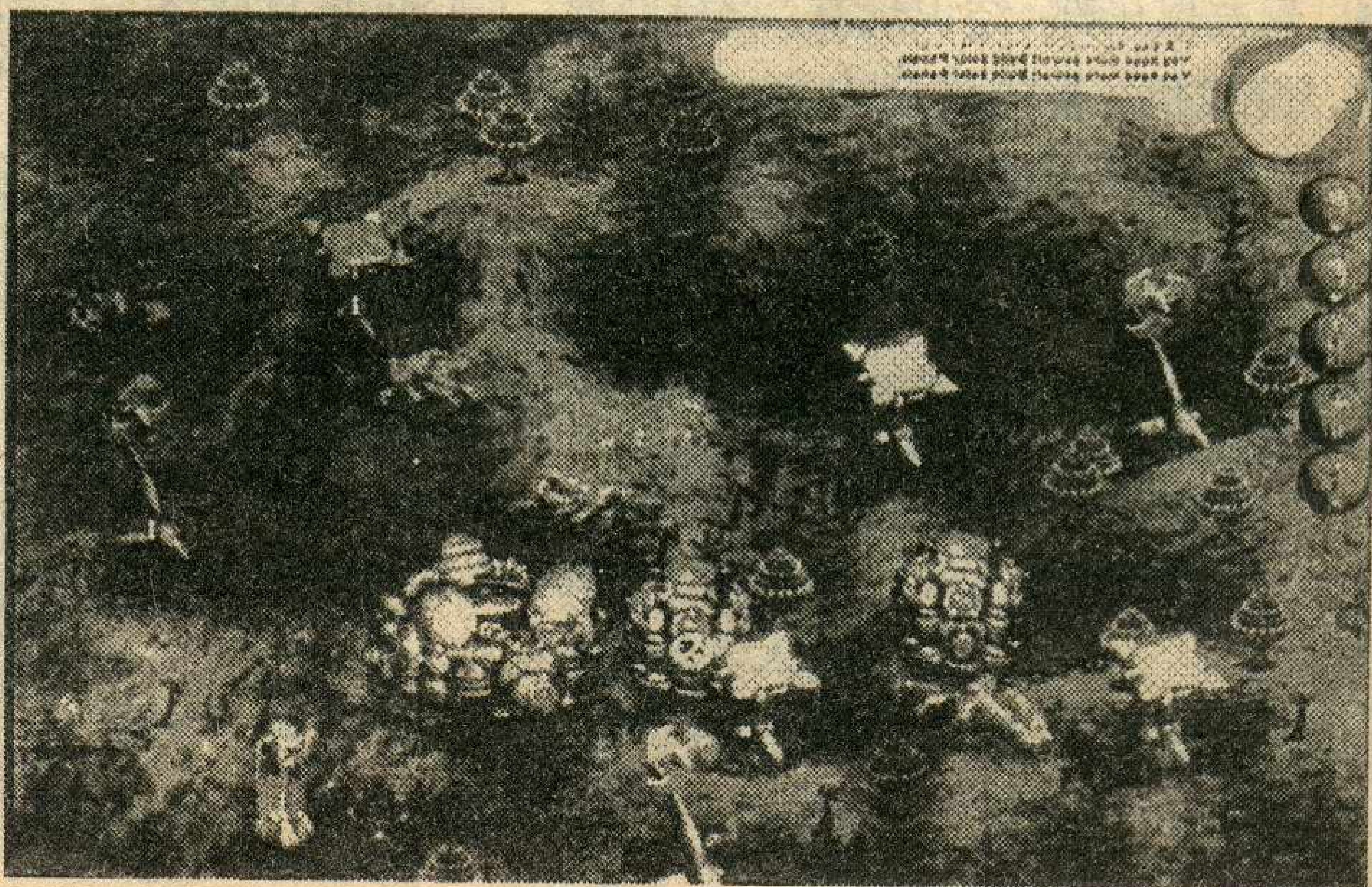
初看《EF2000》与大多数飞行模拟游戏没有什么区别,但它使用了一个人工智能任务产生器,叫做"WARGEN"。而以前的飞行模拟游戏的任务是预先设定的,从始至终不变。空战发生的背景是从斯堪地那维亚至俄国西北部约四百万平方公里的土地上。"WARGEN"可以设计2000到3000个陆上基地包括萨姆导弹基地和空军基地,然后制定飞行计划和攻击目标,它将为你提供20-30个有趣的任务。这意味着没有两次任务是相同的。

《EF2000》的座舱设计也非常先进,你不但可以看空中的,而且还可以通过多功能的显示器看到地面的景象和雷达、武器系统和其它现代飞行所必需的。

《EF2000》是SVGA图形,可在网络上与人对打,而且任务种类繁多,涉及面很广泛,甚至包括空中加油等。如果随机产生的任务能令你感兴趣的话,那《EF2000》值得你一试。

发行:Ocean of American

配置:486/66/8



黑客沙龙 PC游戏之必杀秘技

■文/严寒

1.SOCCER KID

——体力及只数不减

体力不减

1)进入 PCTOOLS
2)EDIT KID.EXE
3)FIND FF OE 84 00
4)改为:90 90 90 90
5)END

只数不减

1)进入 PCTOOLS
2)EDIT KID.EXE
3)FIND A3 42 00 83 3E
4)改为 90 90 90 83 3E
5)END

2.THEME PARK

——大量金钱

这个游戏是一支模拟游戏,以设计游乐场和赚钱为主。画面和音乐也是一流的,最令我满意的就是片头长达两分半钟的动画,十分精彩。

但有一个问题,就是不够金钱投资,所以便要出动游戏林秘笈 PCTOOLS。

1)进入游戏,并开一个存档
2)进入 PCTOOLS
3)EDIT*.*?(*指一开始进入游戏键入的名字。?指储存进度,由1开始至10)
4)将 SECTOR 0 DISP 10-12
5)改为 FF FF FF
6)UPDATE 存盘,退出。

改了后,只要 LOAD SAVE 便可有一千六百万的金钱,足够你玩一百年。

秘技三则

■文/严寒

● 《爆笑三国志》自由选择步数

我们知道此游戏是类似纸上游戏来进行,因此只要能够自由决定步数,就等于进入无敌状态,从此无论是计策还是武将,城池,想要的都易如反掌,现在让我来告诉大家方法,就是按 CTRL+(1—9)的数字键即可选择相应的步数了。

● 《魔武王》白痴店长送钱法

在武器,防具店里时,卖出物品(越贵越好)!当店老板问你是否真要出售时,选择"不可"此时,白痴店长却给了你钱,但东西还在,如此,多几个来回,就钱多多了。

● 《轩辕剑Ⅱ》魔王闪避法

是否想和东南西北四塔守关的魔王对打呢?只要是电脑自动带队到魔王前,而自动和魔王对话时,趁出现人物图片,字还没能出来时,按着F10键,便可不打魔王,但是也得不到经验值。

秘技档案

玩游戏遇到问题怎么办?

■编译/李伟

一天,你从朋友那里听到某个新游戏,或者从杂志、电视上见到它的介绍,经过合算最终还是将其买回家中,那么怎样才能正常运行呢?

一个游戏从安装到玩可能是一个经常受挫折而且令人心烦的过程。好在我们对这些问题有一些常用的解决方法。

首先,你不妨读一下游戏所带的用户手册,这并不是无能的表现。然后,不要忘记阅读该游戏子目录下的README.TXT文件,或者类似名字的文件。如果游戏还玩不起来,那么试一试下面的建议。

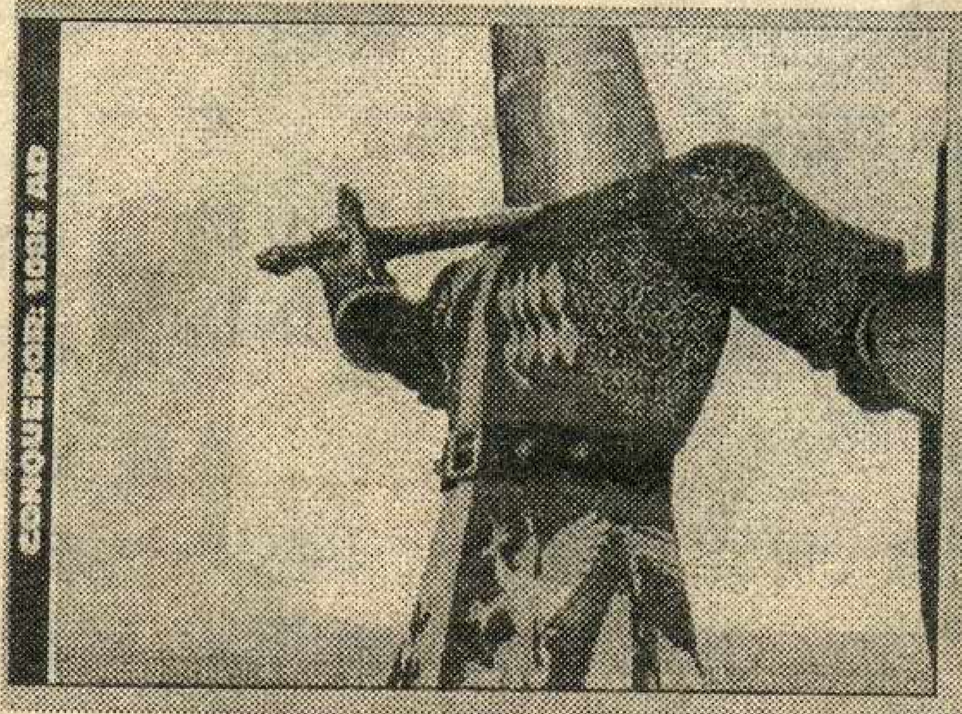
一、游戏棒不起作用

1、重新启动你的系统。要知道如果在你的系统启动后再插游戏棒,它将不能正常工作。

2、查阅用户手册,看看游戏中是否含有游戏棒配置程序,如果有,运行它。

3、确保你的系统只有一个激活的游戏棒接口。如果你的声卡有一个游戏棒接口,而且你已将专用的游戏棒安装在多功能卡上,那么这两个接口将发生冲突。请查看多功能卡的用户手册,看看哪个游戏棒接口未占用,找出并关闭它。

4、如果你用的是WINDOWS 95,那么你就一定要安装游戏棒驱动程序。如果你在WINDOWS 95安装之后再添加游戏棒驱动程序,那么应从CONTROL PANEL(控制面板)上选择"ADD NEW HARDWARE"(添加新硬件),再安装游戏棒驱动程序。如果你用的是多功能卡,那么你应从多功能卡厂家得到新的WINDOWS 95驱动程序。



二、喇叭没有声音

1、检查所有的电源和连接声卡的电缆线。看看电缆线是否接在正确的插口上?喇叭开关是否开着?音量是否调得合适?WINDOWS 95有能静音的音量控制功能,用鼠标点一下TASK BAR(任务条)右角的小喇叭,检查一下是否静音。一些声卡没有硬件音量控制,需要你安装音量控制软件,或在系统启动时调节音量。请详细地阅读声卡用户手册。

2、你的游戏配置全部正确吗?一些游戏不需要运行安装程序就可直接在CD-ROM上玩。但是,这种方法可能会导致没有声音。应找出安装程序,并运行它。一些游戏有检验声卡配置的应用程序,在你玩之前最好检验一下,以便声卡正常工作。

如果你用手动法对声卡进行配置,那么一定要按以下方法才能正确完成。找出计算机启动用的AUTOEXEC.BAT文件(通常为SET BLASTER=A220 I5 D1形式,其中A220表示总线地址为220,I5表示中断为5,D1表示DMA通道为1),或者读声卡的用户手册,找出声卡的预置参数。

3、你的声卡驱动程序安装了吗?当你安装了声卡驱动程序,DOS或WINDOWS驱动程序的安装很有可能失败。这时将驱动程序软盘拿出,试着重新安装。

4、有时,由于计算机内存不够而导致声卡无法正常工作。请详细查看游戏用户手册,找出声卡工作需要多大内存。如果你想需要足够的内存可详细地看看下面扩大计算机内存的方法。

三、内存溢出

在解决内存问题之前,你应该对个人计算机的内存有个基本的了解。PC机的RAM分为基本内存(前640KB),高端内存(640KB到1MB)和扩展内存(1MB以上)。扩展内存既可直接使用,又可转换成扩充内存。

游戏可能需要有8MB的RAM,而你没有,怎么办?是不是就玩不成了?不是的,只要你有580KB的基本

内存和6MB的扩展内存也是可以的。如果你连这一基本要求都满足不了，那么就是全部的RAM都用上也无能为力。

试试以下各步骤，解决“内存溢出”的错误问题。

★在DOS下运行DOS的游戏

1、运行MS-DOS中的MemMaker，或类似的内存管理程序。MemMaker可以将普通驱动程序视为鼠标和声卡程序，并把它转移到高端内存中，这样能腾出更多的基本内存。

2、从配置文件中将SmartDrive删除。SmartDrive是能加快某些程序运行速度的“磁盘高速缓冲存储器”，但它却占用了部分有用的内存。除去SmartDrive的方法是：用文本编辑器打开CONFIG.SYS和 AUTOEXEC.BAT文件，并在写有SMARTDRV行的前面键入“REM”。

3、作一张引导盘。很多游戏需要一个能为你自动作引导盘的应用程序。如果你的游戏没有引导盘，那么可以将一张备用软盘放入驱动器中，键入“FORMAT A:/S”并按回车，格式化这张盘。然后将你的AUTOEXEC.BAT和CONFIG.SYS文件复制到这张软盘上。再用文本编辑器对软盘上的两个文件进行编辑，除了游戏所需的那行（如CD-ROM驱动器）外，将其它行除去。查看游戏用户手册，准确地找出需要保留的那一行。编辑完后，从驱动器A:中的引导盘重新引导你的计算机。

★在WINDOWS 95下运行DOS游戏

WINDOWS 95已经解决了计算机内存的全部问题，对吗？不对！在WIN 95直接支持各种游戏和多媒体软件之前，你仍需要做某些工作。

1、如果你还没有这样做，可将DOS游戏程序中的图标从WINDOWS EXPLORER拉到DESKTOP（桌面）上，将鼠标右边点一下SHORTCUT（快捷方式），然后选择“PROPERTIES”（特性），在“MEMORY”（内存）标号上点一下，确保所有的选项都为“AUTO”（自动）。这样可保证WINDOWS 95给程序尽可能大的内存。

2、如果你这样做还无效，可再次打开“PROPERTIES”（特性）框，在“PROGRAM”（程序）标号上点一下，再点一下“ADVANCED”（高级），然后选择“MS-DOS MODE”。这时，窗口下半部分将被激活。这些框可为你的游戏创造一个用户MS-DOS配置，颇象DOS下的多重配置文件。仅将你运行游戏所需的那些行加入（可查看游戏用户手册），然后点“OK”，再试着运行游戏。WINDOWS 95可为每个游戏建立一个自己的开机Config.sys和Autoexec.bat

★对于WINDOWS和WINDOWS 95标题的游戏

1、关闭除你要运行的游戏以外的所有应用程序。

2、考虑买“RAM DOUBLE”（RAM倍加器），这样不需购买硬件就可增大RAM空间。例如Quarterdeck的MagnaRAM(RAM DOUBLE的一种）能将数据压缩在RAM中，使WINDOWS认为你有比实际内存更大的内存空间。但是RAM DOUBLE会降低程序运行速度。

四、显示屏无图象

显示器已打开，电缆线也联好了，但是你仍什么也看不到。问题出在哪儿呢？

★在DOS下出现的图象问题

1、请查看一下是否为你的显示卡安装了VESA驱动程序。VESA驱动程序可使兼容的显示卡支持一些标准的Super VGA模式，没有它很多游戏是不能运行的。一些软件本身带有驱动程序，而另一些软件要求你与显示卡制造商联系，从他们那里得到合适的驱动程序。

2、请查看你的显示卡是否支持游戏需要的显示模式。一些老显示卡可能不支持今天游戏所需要的分辨率和色数，如640×480分辨率和16M色数。

3、一些游戏与一些显示卡不兼容，或者几乎不兼容。请读一下README.TXT文件，或打电话给游戏商，索取已出现问题的显示卡清单，不再使用它们。

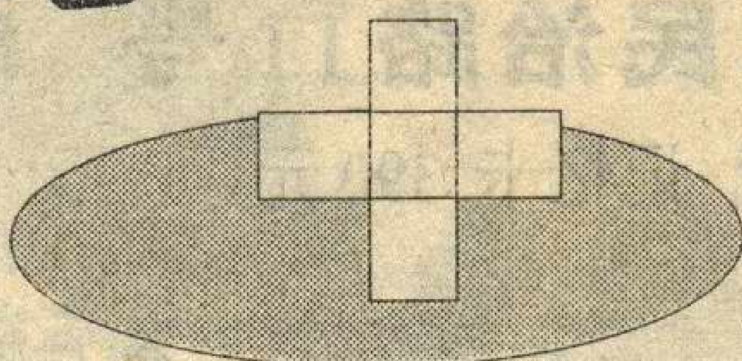
★WINDOWS和WINDOWS 95下的显示卡问题

1、图形不好，怎么办？可能游戏需要更多的颜色或更高的分辨率。请查看一下游戏用户手册。在WINDOWS 95下，可以用CONTROL PANEL（控制面板）中的DISPLAY（显示）图标调节颜色和分辨率。在WINDOWS 3.1下，你应该用支持你显示卡的驱动程序。请再次仔细地查看用户手册中的驱动程序。

2、没有全动感画面，怎么办？你为WINDOWS安装VIDEO For Win或QuickTime了吗？如果安装后还不行，请查看你的游戏与所安装的VIDEO For Win或QuickTime的版本是否相符。还要指出一点，为了保证兼容性，你应该使用最新版本的VIDEO For Win或QuickTime，特别是在用WINDOWS 95时。



我的家庭医生



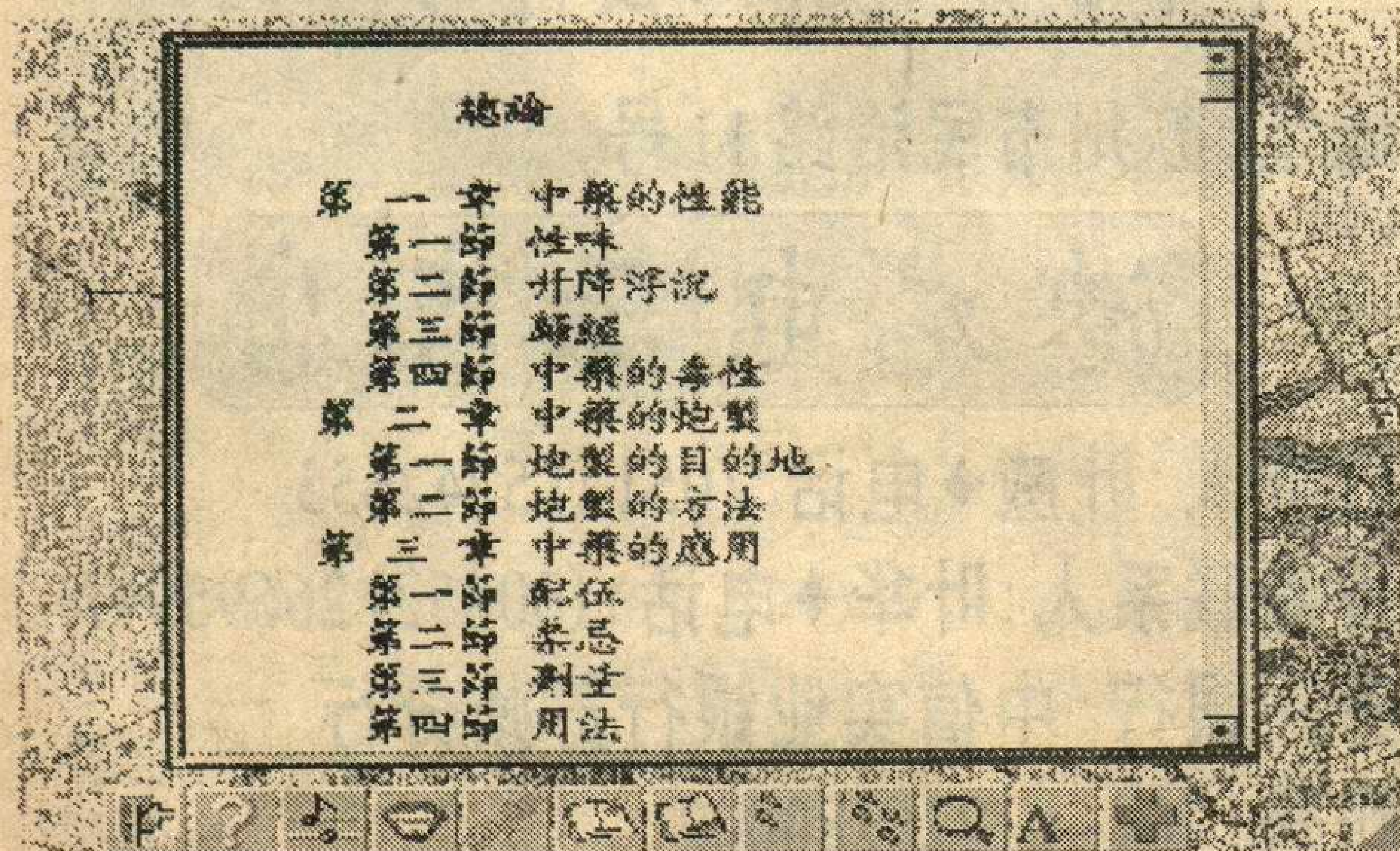


介绍两张医学百科CD

■文/徐海峰

本人从小体弱多病，久而久之对医药学有了一些兴趣，翻阅了几本医学和药学方面的书籍，但是业余时间学习起来总是觉得吃力，后来由于功课和工作忙也就停止了。由于工作的需要，我和计算机结下了不解之缘。我深深地陷入了计算机的海洋中，被她的浩瀚所淹没。我热爱计算机是因为通过她不仅使世界变小了，宇宙变小了，而且对我来说最重要的是还可以在优美轻松的音乐中；在真实而又标准的语言讲解下；在图文并貌的显示屏前学习各个方面的专业知识。也许大家会觉得有些怪异，少时多病，后又自学医书，但又因难而退，不知这与计算机有何牵连？其实，我是想向广大的计算机爱好者、医学工作者和爱好者介绍两张医学和药学方面的运行在多媒体计算机上的CD，两张都是台湾冈业资讯有限公司出品的，一张是《中国草药》，另一张是《中国保健推拿》。

现代社会是一个高速运转的社会，人们每天忙忙碌碌，无暇照顾一下自己的身体，即使生了病有时也不愿意抽出时间去看病，仅是凭自己的经验吃些药了事。可这样一来，有些病表面上是治好了，但实际上却留下了病根。大家都知道治病是要对症下药的，因为疾病的表征和疾病的实质之间有着非常复杂的内在联系，同样的病症可能有着不同的病因，同样的病可能有着不同的病源。因此医生给病人看病时依据辩症施治的原则，因病开药，因人下方。那么在工作繁忙，时间紧张，有时是没有时间去看病的情况下，怎样才能保护好自己的身体呢？

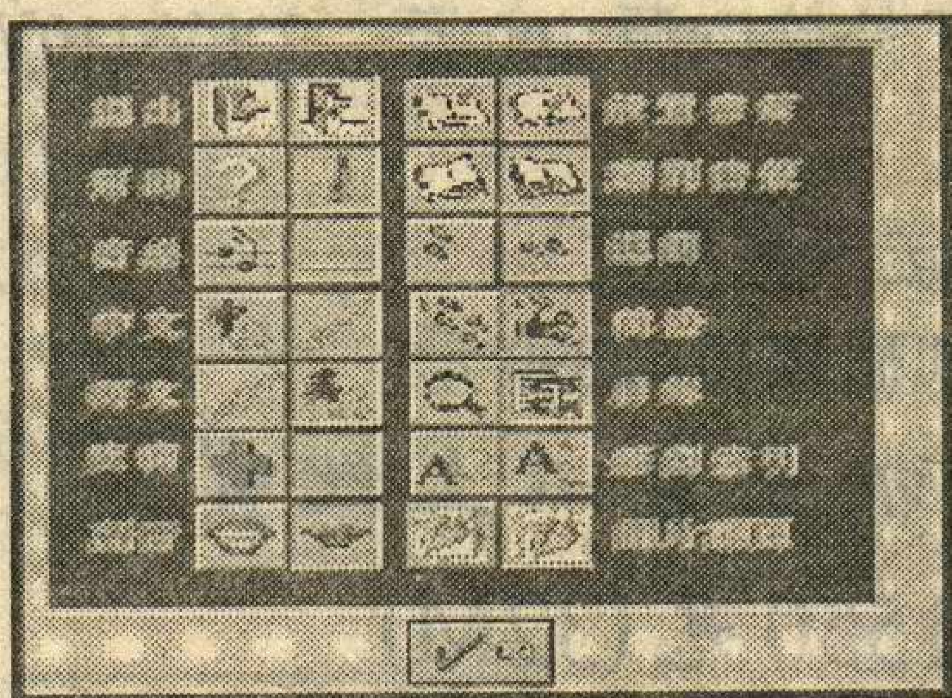


總論

第一章　中藥的性能
第一節　性味
第二節　升降浮沉
第三節　歸經
第四節　中藥的毒性
第二章　中藥的炮製
第一節　炮製的目的地
第二節　炮製的方法
第三章　中藥的應用
第一節　配伍
第二節　禁忌
第三節　劑量
第四節　用法

一是，在短暂的工余时间里锻炼。

二是，吃一些滋补品。



再者，从提高自身的医药和医疗保健常识出发，抽空学习一些医学方面的知识。

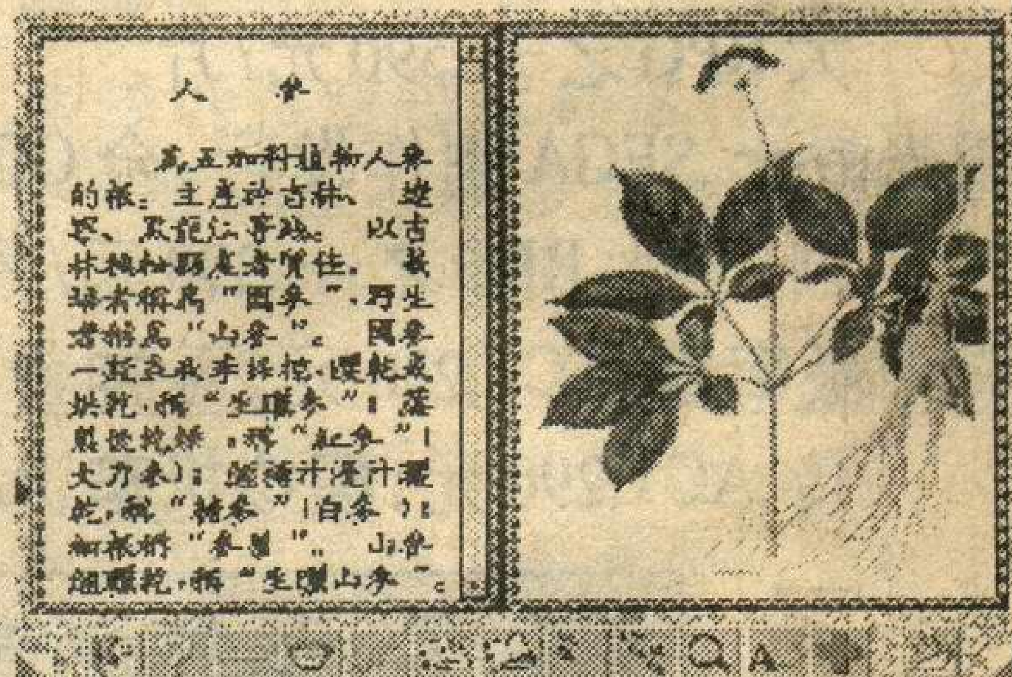
这次向您介绍的两种光碟都使用了多媒体技术，使原本难于理解的医学、药学概念和方法以形象生动的方式直观地表现出来，让读者非常容易理解。另外，这两种光碟不仅是图、文、声、光、影并举的教科书，而且还是很好的速查手册（都具有若干种查询手段）。

《中国草药》

这张CD收录近150种中草药，八种炮制方法，治疗十一类病症的有效药材，并对中医辩症施治的概念和原理做了较为详尽的阐述。

让我们来看看这张CD给我们带来了什么。

多种方式检索：



按笔画检索（用于中药材的查找）

按病症检索

按药性，炮制方法，应用以及功效检索

交叉检索（在任意一篇文章中查询关联文章）

书签设定多种方式表现内容，文字说明详尽，并可进行中英文对照双语音讲解（普通话和英语），图片和照片显示配以优美的中国古典音乐，创造一个轻松的学习环境。比如检索药材人参（如上图）。

左侧是文字说明，右边是图片，底边是工具条。

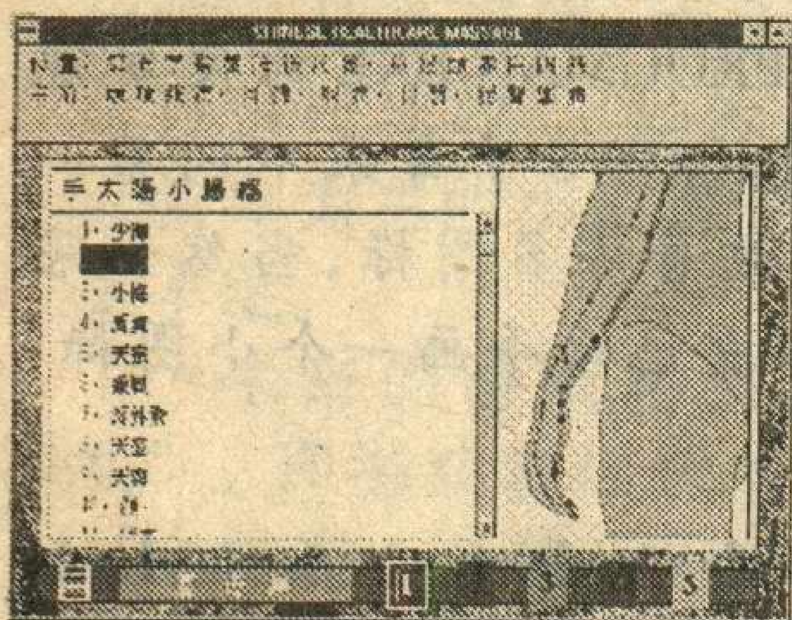
左侧的文字内容包括：药材的植物学分类的科目、产地及其分布、别名；药的性味、功效、应用、用法用量、使用注意事项、选方、相关药材。

在阅读完文字后，你可以轻轻点按想要查看的相关药材或概念的名称，一会儿相应的内容就会跃然屏上。右边缺省显示的是该药材的图片，如果你按一下工具条上的图片翻页钮，图片就会换成实地生长状态下的照片。这样你就可以足不出户地观察野生或人工栽培状态下的事实上的药材。

《中国保健推拿》

这张CD包含了五个部分，并且也具有多重检索、中英文对照、双语言讲解以及中国古典轻音乐伴奏等多媒体功能。

1. **基础篇**：追溯了中医保健推拿的渊源，介绍了保健推拿的原理和对人体各个器官、系统的作用；并且运用图解和动画详细地阐明了遍布五脏六腑的14条经络和各点穴位的分布的相互联系。



2. **手技篇**：不仅用文字描述了21种推拿手法、指法，如：按法、点法、柔法、掐法……，并且每一种手法都对应有一段AVI文件的录象，此外还有手法的要领、综合应用和注意事项。



3. **健身篇**：讲解了人体各部位的推拿方法，同时也有AVI录象。

4. **美容篇**：介绍了11个部位的美容健美方法，并配有AVI录象。（如图）

5. **治疗篇**：讲述了30余种疾病的推拿疗法，如：感冒、失眠、胃痛、脱肛、冠心病……

我认为计算机是最有效的学习各种知识的工具，她不仅可以减轻学习强度，降低学习难度，而且可以极大地激发起人的学习兴趣和积极性，把更多的徘徊在知识宝库大门前的人们引入她无限瑰丽的殿堂。更多一点的人早一天与计算机结为朋友，就会有更多一点的人不会因为各种各样的困难和其它原因而停止在某些方面的学习。



时间就是生命，速度就是效率，选一条捷径，在两点间找一条直线，选一条捷径，加满燃油，迅速向前。北京捷径电脑公司愿歇诚为大家服务，解答您在"家用电脑"与"游戏机"的使用中的各种问题。欢迎进入——

捷径加油站

1.问：如何解开光盘上的IMG与DDI文件？

答：IMG可用HD-COPY2.0选Get from file一项便可。如选软件IMG.EXE则可在不用软盘的情况下虚拟A盘驱动器将程序直接安装到硬盘上。

2.问内存不足580K怎么办？

答：所谓内存不足580K是指基本内存，这一般是由于光驱、声卡、SMARTDRV、鼠标等驱动程序没有装入高端内存，在CONFIG.SYS中DEVICE后加上HIGH；在AUTOEXEC.BAT中光驱、声卡等驱动前加上LH空格便可。重新启动电脑，如果仍不理想，在DOS状态下运行MEMMAKER/BATCH便可。

3.问：某些软件不知该加什么样的参数怎么办？

答：键入文件名，加/?便可获得帮助信息。

4.问：同样是486为什么我的机器比别人的慢？

答：这个问题有多种原因

①没有加装SMARTDRV。在AVTOEXEC.BAT中写入LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE便可。

②检查主机上的TURBO键是否选择倍频挡。

③检查内存中是否有病毒驻留。

④检查CONFIG.SYS中FILES是否在20以上，BUFFERS在30以上。如未达到请修改。

⑤由于主板、CPU、显示卡、硬盘等硬件的差异，某些速度上的差异是正常的。

5.问：有了解压卡是不是所有的V-CD都能看？MPEG2已形成新的V-CD国际标准，现有的解压卡能看MPEG2的V-CD吗？

答：不能，MPEG2是新的格式标准，旧解压卡只能播放MPEG格式，无法播放MPEG2。

6.问：旧解压卡能升级吗？

答：不能，因为旧解压卡的电路已无法改动。硬件远不像软件升级那么简单。

7.问：怎样在WINDOWS中运行PCTOOLS5.0?

答：在WINDOWS中打开文件项，选择新建程序项，确认后，写入说明、命令行PC.EXE后再更改图标，在PROGMAN.EXE中选择你喜欢的图标，确认即可。

8.问：如何改变WINDOWS的图标？

答：选好要改变的图标，在文件项中选择特性项，选择更改图标，在浏览中选PROGMAN.EXE你便发现一大堆各具特色的图标。WINDOWS子目录中的另一个文件MORICOXS.DLL也存放着许多图标，当然如果你对这些都不满意，你还可以自己动手画一个小图标，并存为ICO文件即可。

新书快讯

《新编深入DOS编程》

"好的工具让你事半功倍，同样的，一本好的工具书，可以帮助你在知识的领域更上一层楼。"这是由求伯君先生主编，学苑出版社出版的《新编深入DOS编程》一书给您的忠告。

该书以作者的亲身经验与体会，面向广大的软件开发者，详尽地剖析了DOS内核，全面系统地介绍了DOS功能调用、系统内存管理、XMS功能调用、EMS功能调用、MOUSE功能调用、VESA标准的使用、CPU类型的识别、实模式与保护模式的切换以及DOS常用资料速查，同时，还对DOS的最新技术——DPMI进行了较为深入的介绍，从而使一些有DOS编程能力的初学者或高级程序员都能从该书中获益，且在该书的帮助下能突破语言的限制，充分利用机器资源，编写出高效、简洁、兼容的软件。该书共68万字，定价37元，邮购另加15%

捷径公司有售。

地址同本刊。

普及型电脑软件简介

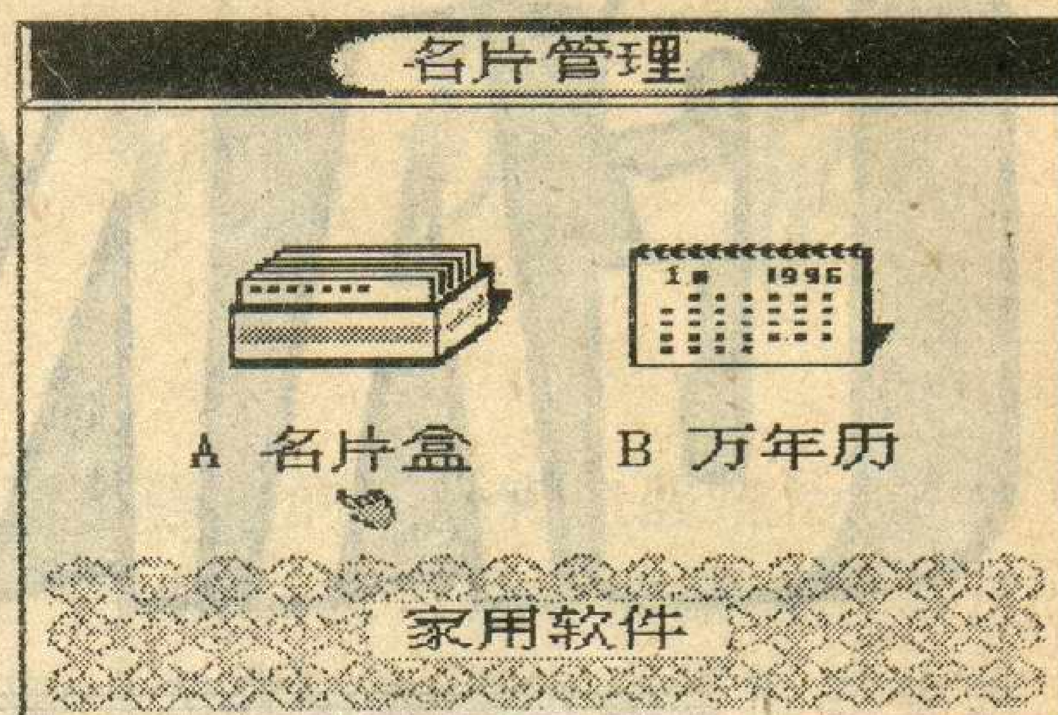
■文／李韦

裕兴普及型电脑以其软件上的优势受到初学电脑者的广泛欢迎。北京裕兴电子技术公司开发了电脑教学、家用软件、英语词通、中小学家教、幼儿教育、游戏等六大系列软件。本刊将陆续介绍这些软件。

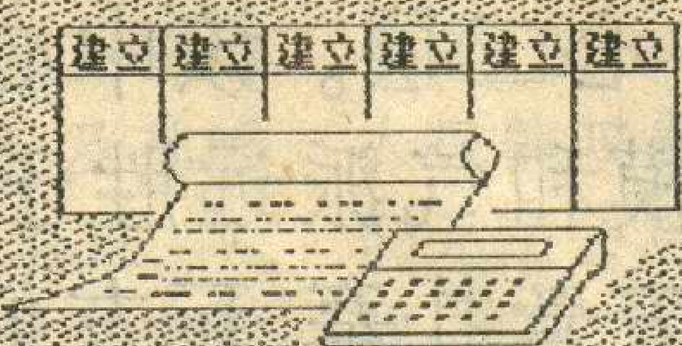
一.《名片管理》(家用软件)

——15元C型机专用

一张磁盘上能存750张名片，同事、亲友的工作单位地址、电话可任意建立、查找、修改。有了它再不怕丢失通迅录了，也可用它作人事管理。软件中还带有一个万年历，可用来查询公元1--9999年中任一年月的几号是星期几。



跟我学数据库



二、《学数据库》(教学软件)

——15元C型机专用

本软件以DBASE为篮本，把数据库的结构与使用仔细讲给你，使你学会使用电脑上流行的数据库软件。本软件设有命令检索、边学边练和实力挑战等功能。

三、《推箱子》(幼教软件)

——15元C型机专用

在软件中，小朋友扮演一名仓库保管员，要充分发挥机智、技巧和耐心才能把箱子全部推到目的地。游戏看似简单却趣味无穷，用手柄控制可选100关，对培养小朋友的观察力、想象力和全局观念很有帮助。

"小百科"教育系列

推箱子

软件受理号 940100398

北京先锋卡通公司

北京裕兴机械电子研究所

联合出品

裕兴普及型电脑电视讲座时间表

中央电视台(一套)2月17日开播，每周六13:00--13:30
中国教育电视台(35频道)2月12日开播，每日19:30左右
中国教育电视台(卫星2)2月23日开播，每日21:30分左右
北京电视台(27频道)1月28日开播，每日9:50--10:20
四川电视台(卫星)2月8日开播，每周四、六17:00-17:30
云南电视台(卫星)2月7日开播，每周一、三、五10:40-10:55
江苏电视台(一套)1月29日开播，每日17:40-17:55
吉林电视台1月29日开播，每周一、三、五15;30-15;45
长春电视台2月19日开播，每周二、四、六18;25-18;40
安徽电视台2月2日开播，每周二、五12:15-12:30
浙江教育电视台(28频道)2月9日开播，每周一、四17:30-17:45首播
每周三、五17:30-17:45重播
湖北电视台(25频道)2月5日开播，每周一、三、四、五、六12;44-13:14首播
(4频道)2月26日开播，每周一、三、四、五、六12:30-13:00重播
江西教育电视台2月5日开播，每日18:30-18:45
呼和浩特有线电视台2月5日开播，每日18:00播出
辽宁教育电视台2月13日开播，每周二19:40-19:55每周四18:40-18:55
太原教育电视台(6频道)2月7日开播，每日19:00-19:15(除周日外)

(联系电话:(010)2252309,2243856,2241471)

难症会诊

1、《侏罗纪公园》

答：最后关底，恐龙只要跑到大恐龙架座底右边，用脚踢几下，恐龙架即倒下，便可过关了。

（河南 李伟）

2、《赌神》

答：①未出发前在塞兰多国内，主菜单时，同时按左、选择和A三个键，就能与国王赌上一把。

②有泉水却因骰子点数大而越过时，可在与敌人战斗时，选择逃跑指令向后退即可，注意不要呼叫掷骰人。

（上海 贺志刚）

3、《天使之翼Ⅱ》

答：首先和东邦队交战，日向的必杀球是我们能力所不能防守的，如果想战胜东邦，水平要在14级以上，方可用岬太朗和新田瞬的必杀球，才能冲破若岛的最后一道防线。

这里提供一组密码：せめぬせぜむちぐ ぬるちみのばびるざく。可使太空翼和晌等人LV达到58，所有拥有必杀球的队员LV均在50以上，全部后补队员LV都在44以上，传切配合起来令对方很难截断；相反，对方的传切配合甚至射门都可轻易被阻截。

（北京 许静）

4、《007警备队》

答：保险箱无固定秘码，需依次换数调对，如对上号则变成白色的，因有多次机会，总有一次能对上。先对左边4个号码锁，再换到右边次数码上。|

选关密码：第二关：033481

第三关：258600

第四关：320370

（辽宁 常欣）

密码为随机数，应先将柜门上四个数字调为一样，然后按B键，数字变色为正确，依次下去。如9次机会用完而柜门尚未打开，可退出，再进入，这样又有9次机会。注意有些柜中放有炸弹，要小心。

（兰州 FQJ）

选关密码：第一关：113674

第二关：136547

（天津 王庆利）

1、《玛莉兄弟Ⅲ》(FC)

问：第一支选关仙笛在1-3关，另外几支仙笛不知在哪一关中？如何获得？

2、《空中魂斗罗》(FC)

问：如何使人数无限？

3、《侏罗纪公园》(FC)

问：第三关中，获得全部东西后，如何继续游戏？

（浙江 周松）

4、《圣火列传》(FC)

问：在与五大门派对阵时，其余四派均被打倒，只剩少林，打败少林掌门后，为何会直接出现左金吾，打败后，元帝出现了，讲了一段话，就死机了。试了几次结果都是如此，不知何故？请高手指点。

（上海 陈晓彬）

5、《辛普森家庭》(THE SIMPSONS)(FC)

问：第一关要寻找24个紫色物体，如何收集齐全？

6、《电擎小子》(EXPLOSION)(FC)

问：节目中按Select后屏幕上出现的武器栏中三个问号，该如何解开？

7、《CASTIER VAHIA Ⅱ》(FC)

问：节目中应如何走？左行走不通，右行遇到石坎跳不上去，请高手指点？

（刘伟）

8、《越空狂龙》(3DO)

问：①每关枪战画面时，画面右下角显示兰博头像的右边有一亮闪闪的倒三角，不知有何用？是不是秘密武器？

②第二大关，即从大楼里救出人质后，播放出一段电影片断的第一关，关头怎么也打不过去，有一处类似炮台的装置，如何摧毁？请玩友指教。

（辽宁 刘艺兵）

9、《火贝之勇者》(SFC)

问：在第二世界——海洋中，乘潜艇经风、火、水、岩洞拿到了蝶卵、吊死鬼、重石后，不知再向何方？怎样使用吊死鬼？望行家告之。

（福建 诸葛东）

10、《灭绝都市》(SFC)

问：主角和其妹在东边山洞取得剑和信件回村后，如何才能到达西面的王国？

（江苏 全军）

11、《圣剑传说Ⅱ》(SFC)

问：主角骑上小白龙后，究竟该去哪？往后该怎么打？

14、《大盗伍佑卫门Ⅲ》(SFC)

问：主角在取得“机动机器人”后，骑上它该往哪走？

15、《时空之门Ⅱ》(SFC)

问：第四关主角又重新取得枪后，又有“电子接收器”和“电子控制器”，右面下方的门已打开，但进门后如果下去会摔死，右面上方的门可过关，却打不开，怎样才能将其打开？

（四川 黄建）

秘技

《VR战士》(SS)

获八段让定书：在标题画面时，出现PRESS START字样时，立即按住右下、C、Y、L、R键，再按开始键可进入段位确认战。

(王宝军)

①第三菜单：

在出现Press Start画面时，连按上键12次，进入OPT10N菜单，听到一声响，将光标下移至消失，按A或C键，即可出现第二菜单，可选关、改变擂台尺寸。

②使用水银战士：在选择角色时，顺序按下、上、右、A+左键，听到一声响后，表示成功。

③将水银战士记录表中：在出现Press Start时，连续按上键17次，开始，进入功能菜单会听到"RING OUT"水银战士出现在记录表中。

《钟表匠骑士》(SS)

①调999命：在"按开始键"出现时，顺序按上，右9次、下6次、左7次、Z、X、Y、Y、Y和Z键。

②选关：键入左、上、右、下、下、右、右、上和R键。

选最后一关：左、右、右、上、右、右、上、下、右、右、上和R键。

《铁甲飞龙》(SS)

①选择武器：在主菜单，按上、X、右、Y、下、Z、左、Y、上和X键，听到一声在龙叫即成功。进入游戏时按住不同键，会有不同武器。

正常射击:X—普通,Y—快速,Z—最强。

锁定射击:A—普通,B有趣(锁定目标时有光环),C—最强。

②欣赏结束画面：在主菜单，顺序按上、上、下、上、右、右、左、右、下、下、上、下、左、左、右和左键。

③观看HARD版结束画面并显示快速模式：顺序按上、上、下、上、左、左、右、左、下、下、上、下、右、右、左和右键。

《梦游美国》(SS)

①开始画面时没有车轮：开始游戏后，进入第一个见到的修车场，当修理工将车轮从车上卸下时，按START+A+B+C四个键，重新开始游戏，再看DEMO画面时，车轮就没有了。

②用马比赛：在功能菜单中，将难度设成"普通"，从"Saturn mode"开始，在三个赛道中均获第1名，选车菜单中会出现"Daytona vmA"(在美版中出现"HOUSE"一词)选中后，即可用马进行比赛。

③新车：将难度设成"普通"，在"Saturn mode"中，在任一道获第一名后，即可在菜单中多一些新车供选择。

④卡拉OK模式：在"Arcade mode"中，选赛道时按住上不放，进入游戏后，则只有伴奏音乐及歌词出现。

⑤快速启动：在Advanced及Expert赛道中，开始出发前，按住刹车及油门键将转速表控制在6500～7000转/分，当时间一到，开始出发，迅速放开刹车，即可获得很高的初速度。

⑥Jeffery跳舞：在Expert赛道，停在Jeffery雕像前，猛按X键，可看他跳舞。

⑦获得全部10辆车及赛马的快速方法：在开始画面时，同时按下、上+左、A、B、X和Z键，并按START,在"Saturn mode"中即可选全部10辆车和第一匹马，在初级赛道得第一名后即可选第二匹马。

⑧速度单位变换：在开始画面时，按下2P的X、Y、Z三键，并按1P开始键，选择车时会发现速度改为英里，美版则是英里变成公里。

(王宇清)

《新西游记》(FC)

按上、下、上、下、A、B键，开始游戏，可免费买武器，途中同时按A、B可跳关，并增强生命力。

(顾震)

《封神榜》(FC)

无敌、穿墙等：在游戏中(读取时也可)同时按上、开始键、选择键、B键(音乐会变)，再迅速按一次选择键，此时哪吒会穿墙、隐身，可迅速通过迷宫。如果再按一次选择键，即可解除。当遇到敌人时，同时按开始键和选择键即可获胜，经验值双倍增加，不损能量。

(陈国辉)

一些无OPTIONS功能的ACT游戏:(MD)

调出OPTIONS:在标题画面时，按住A、B、C三键不放，再按开始键即可。例如：《双截龙Ⅲ》、《魔城争辉》、《影舞者》、《太空哈利》等。

(徐顺雄)

《飙车王Ⅱ》(MD)

五级密码：

第一级:0A99 5IQ9

第二级:O4SU 22FD

第三级:0HBB 34KV

第四级:0K0K 4O04

第五级:04QG 5IIN

当达到第五级后，会发现画面最下方有8个连着的小红点，此时连点两次B键，车速会达到180km/n。

(于秉玉)

《魔剑战士》(SFC)

进入"OPTION"，按2P的L、R、Seleet和Start键不放，再用1P选"EXIT"，即可进入隐藏的菜单，可选择生命数和版数(只能选已玩过的版)。

《火焰格斗士Ⅱ》(SFC)

①无限接关法：在标题画面出现时，按住Select键不放，再按START键可进入OPTION画面，然后按住L键，同时按上和X键、左和Y键、下和B键、右和A键，就会多出一项"CREDIT"可以选择接关次数。

②进入特殊选择法：按上法进入OPTION,再按住R键不放，然后按上+X键、右+A键、下+B键、左+Y键，就可进入"EXTRA PLAY MODE"，在此可以选对手、场地，还可选音乐测试。

《梦幻水管》(SFC)

超级密码:V8R4VJ 4!P9PR 4W。

输入后，可观看到刚结束的ROUNG B,有上下两条路由你选，而所有实物齐全，包括?,9条命，金钱则在70万以上。

(彭宏伟)

捷径公司 新春酬宾

致广大电脑爱好者的一封公开信

自从我公司推出王国平工程师个人编制的《视频播放器 Ver 1.00》工具软件后，得到了社会各界的强烈反响。由此我们想到，广大电脑爱好者手中一定还有很多自编的实用软件不能和大家共享，为此我公司将努力帮助把这些大作推向市场、推向社会。欢迎各界软件制作人员与我们联系、洽谈。

各种配置的多媒体电脑，承接自选配置组装、升级，加装CD-ROM、声卡、解压卡、传真卡等

型号	内存	硬盘	软驱	其它	显示器	价格(元)
迷你286	1M	可内置	1.44M		单显	1380
486DX2-66	4M	420M	1.2+1.44M		SVGA彩显	6750
486DX4-100	8M	450M	1.2+1.44M	真彩卡	SVGA彩显	8800
奔腾586-60	8M	540M	1.2+1.44M	PCI总线	SVGA彩显	9400
奔腾586-75	8M	850M	1.2+1.44M	PCI总线	SVGA彩显	10600
奔腾586-90	8M	850M	1.2+1.44M	PCI总线	SVGA彩显	11800

名称	型号	价格(元)
CD-ROM	2倍速	650
CD-ROM	4倍速	1180
瑞星防毒卡	II型	380
声卡	16位立体声	450
解压卡	带视频输出	1180

电脑游戏及其它软件

（单位：元）

名称	公司	版本	价格	名称	公司	版本	价格	名称	公司	版本	价格	
仙剑奇侠传	大宇	光碟	220	敦煌传奇-塔克拉玛干	昱全	双CD	240	一线生机	宏申	CD	120	
天使帝国2	大宇	磁片	90	魔法世纪2	大宇	磁片	90	枫之舞	大宇	磁片	100	
妖魔道	大宇	磁片	90	明星志愿	大宇	磁片	70	失落的封印	大宇	磁片	80	
大富翁2	大宇	磁片	60	世界美术大全	皇统	CD	168	实用百科全书	皇统	CD	48	
星座百科	皇统	CD	68	坦克大决战	光谱	磁片	49	富甲天下	光谱	磁片	49	
多种语言生活单字篇 I	皇统	CD	48	孙子兵法	皇统	CD	68	用光碟电脑 Windows 篇	皇统	CD	68	
暗棋侏罗纪	光谱	磁片	79	六种语言情景对话	皇统	CD	68	**视频播放器**	**Ver 1.0**		**48**	*
中文CD采购指南'95 I	皇统	CD	68	五子棋大师	光谱	磁片	29	卡耐基的人生指南	光谱	磁片	69	
美语词组详解	皇统	CD	68	常春藤新闻英语	皇统	CD	128	巧克力ABC	金盘	光碟	90	
波黑战争	金盘	光碟	130	冲锋号	金盘	光碟	130	甲A风云	吉耐思	磁盘	100	
大银河物语	智冠	光盘	49	黄飞鸿	智冠	光盘	49	射雕英雄传	智冠	光盘	49	
笑傲江湖	智冠	光盘	49	九五真龙	智冠	光盘	49	超级大富翁	智冠	光盘	49	
时空特勤组	智冠	光盘	49	倚天屠龙记	智冠	光盘	49	鹿鼎记	智冠	光盘	49	

游戏机及配件

名称	单价	名称	单价	名称	单价
3DO(带两张碟电源)	2680	世嘉I型机	560	GAMBOY手掌机	500
多用大手柄(适用于各种机型)	320	世嘉II型原装机	850	GAMEGEAR彩色手掌机	920
土星(带一张碟电源)	3350	世嘉II型组装机	780	土星方向盘	880
超任主机美版	1080	SNK机皇	2880	3DO枪	600
博士七(16M)	1450	3DO解码器	2180	多用大手柄	330
博士七(32M)	1800	土星解码器	1780	多用双向制转	320

请注意

1. 以上商品邮购办法：佰元以内加15元，仟元以内加10%，仟元以上加5%邮资。
2. 电脑一年保修，三个月保换；
3. 来公司乘车：地铁鼓楼大街站西南出口向南50米，路西第一个胡同。
4. 电脑整机不邮购；

地址：北京市旧鼓楼大街西绦胡同13号西门
邮编：100009，周六周日营业 9:00～17:00
电话：010-4067420，FAX：010-4049342

幕末降临传 ONI

以动荡的日本幕府后期为背景展开的「鬼神传说」。

——一段鲜为人知的刀光剑影。

肩负着世间的宿命，大和刃开始了他的战斗。冲田、土方等历史人物也纷纷登场了。

一部拥有强大力量的「转身」和召唤神灵的「神降」等战斗系统的 RPG 力作。






家用电脑与游戏机



3

类型:ACT
机种:SFC
厂商:CAPCOM
容量:16M

国内统一刊号:CN11-3450/TP

定价:4.90元